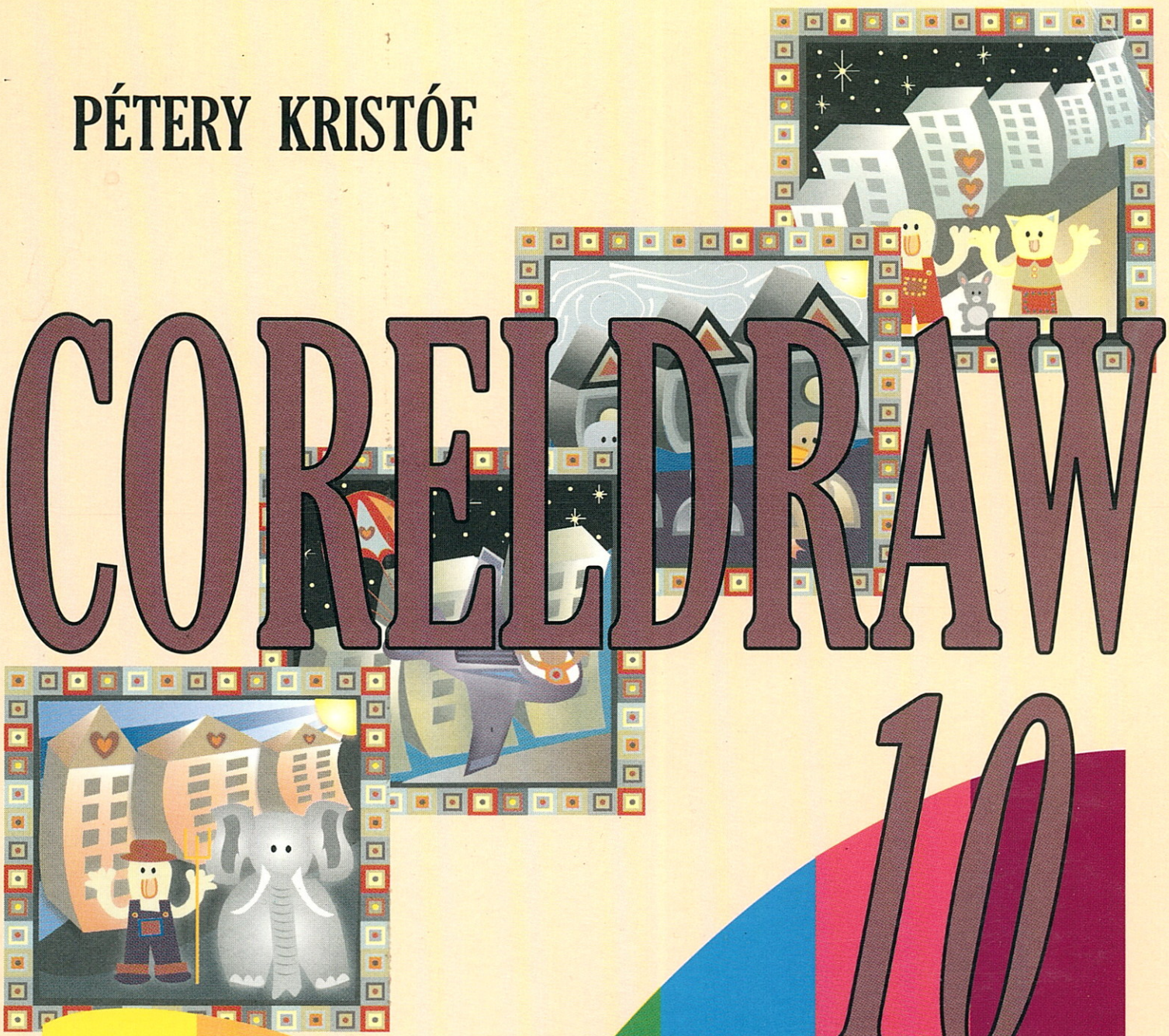
PÉTERY KRISTÓF



CORELDRAW 10

LSI OKTATÓKÖZPONT

Kihozzuk pénzéből a MAXXimumot!

A **MONEYMAXX®** Magyarországon még új, de Európában már nagy népszerűségnek örvendő, korszerű megtakarítási forma.

A MONEYMAXX® előnyei:

- egyszerű és rugalmas
- magas hozam
- már havi 4000 forinttól
- adókedvezmény
- 2 millió ügyfél Európában

www.moneymaxx.hu

info@moneymaxx.hu

A **MONEYMAXX®**-nél az Ön havi kisösszegű megtakarításai a világgazdaság sikeres nagyvállalatainak részvényeibe kerülnek befektetésre (Nokia, IBM, Compaq, Coca-Cola stb.). Így az Ön pénze akár meg is duplázódhat a futamidő végére.

MONEY MAXX®

AZ ÁB–AEGON PÉNZÜGYI HÁTTERÉVEL

Kérdése van?

Hívjon minket a MONEYMAXX® kedvezményes számán!

06-40-265-265

Hallotta már?

... hogy tizenöt éve dolgozunk Önökért?
... hogy nálunk mindent beszerezhet, legyen bármire is szüksége a számítógéphez?
... szakszervizünk nemcsak javít, hanem gépe bővítését is örömmel vállalja?

Látta már?

... szemének és pénztárcájának egyaránt tetsző QWERTY számítógépeinket?
... a teljes EPSON termékskálát szaküzletünk kínálatában?
... profi, CAD–CAM-hez ajánlott, szuper képminőségű monitorainkat?

Érezte már?

... hogy mit jelent a három év garancia?
... hogy milyen rossz, ha nem tud vasárnap délután tintapatronhoz jutni?
... egy jó döntés után elégedettnek magát?
... egy minőségi Internet-szolgáltató előnyeit?

Várjuk üzleteinkben!

QWERTY COMPUTER
ALAPÍTVA 1984-BEN

Qwerty Computer szaküzlet:
1111 Budapest, Bartók B. út 14. Tel.: 466-9377 Fax: 385-2687
E-mail: qwerty@qwerty.hu Nyitva: hétköznap 10–18 óráig

Epson szaküzlet:
1111 Budapest, Bartók B. út 9. Tel.: 466-5419 E-mail: epson@qwerty.hu Nyitva: hétköznap 10–18 óráig

Qwerty Mammut szaküzlet - Extra nyitva tartás, hétvégén is:
1022 Budapest, Lövőház u. 2-4 L026 Tel./Fax: 345-8255 E-mail: mammut@qwerty.hu
Nyitva: hétköznap 10–21 óráig, hétvégén 10–18 óráig

DR. PÉTERY KRISTÓF

A csapat vezéregyénisége
CORELDRAW 10.0

LSI INFORMATIKAI OKTATÓKÖZPONT
A MIKROELEKTRONIKA ALKALMAZÁSÁNAK
KULTÚRÁJÁÉRT ALAPÍTVÁNY

BUDAPEST, 2001

Minden jog fenntartva. Jelen könyvet vagy annak részeit
a Kiadó engedélye nélkül
bármilyen formában, vagy eszközzel reprodukálni tilos.

Lektorálta:

DR. HOSSZÚ GÁBOR
a műszaki tudományok kandidátusa,
egyetemi docens

RIBÉNYI ANDRÁS
főiskolai docens

MÁTRAI MÁTYÁS BÉLÁNÉ

GÁL VERONIKA

© *DR. PÉTERY KRISTÓF PHD, 2001*

A könyv megrendelhető vagy megvásárolható:
LSI INFORMATIKAI OKTATÓKÖZPONT
1037 Budapest, Bécsi út 324.
Telefon/fax: 436-6500

ISBN 963 577 318 8

Kiadó: **LSI Informatikai Oktatóközpont**
Felelős vezető: **Dr. Kovács Magda**
Témafelelős: **Flier István**

LIGATURA KFT – NASZÁLY PRINT KFT

TARTALOM

ELŐSZÓ 11

1. fejezet
ISMERKEDÉS A PROGRAMMAL 17

CorelDRAW! újdonságok 19
Továbbfejlesztett színkezelés 19
Kitöltések, textúrák, körvonalak egyszerűbb használata 20
Továbbfejlesztett szövegkezelés 21
Körlevélkészítés (Print Merge) 23
Többoldalas dokumentumok egyszerű átrendezése 24
Felhasználói hibaellenőrzés nyomtatás előtt 25
In-RIP Trapping 26
Kai's Power Tools (KPT) 5 27
Internet kapcsolat 29
Web Connector Docker 30
PDF (Portable Document Format) készítés 30
Internetre optimalizált PDF-készítés 33
PNG (Portabele Network Graphics) támogatás 33
Internetre készülő képek optimalizálása 35
Weblap objektumok 37
HTML formátumú Internet-publikáció 39
Flash-animációval bővíthető HTML oldalak 41
Teljesítménynövelő újítások 42
Rajzi hibák javítása 42
Módosított alap rajzolóeszközök 43
Módosított színkezelő dokkolóablak és színpaletták 44
Előre meghatározott hatások használata 44
Perfect Shapes objektumok 45
Módosult rétegkezelés 46
A RealTime Preview szolgáltatás kiterjesztése 47
A felhasználói felület átalakítása 47
Automatizálás a MS Visual Basic segítségével 47
A program környezete 47
A CorelDRAW! 10.0 használata 51
A program telepítése és eltávolítása 51
Telepítési lehetőségek 54

A főbb programrészek ... 55
Egyénileg beállítható környezetleíró állományok ... 60
A program eltávolítása ... 62
A program indítása ... 63
A szoftverkörnyezet ... 68
Párbeszédpanelek és parancsok ... 72
Környezeti beállítások, alapértelmezések ... 73
Dokkolt ablakok ... 74
Az eszköztárak megjelenítése ... 74
A SÚGÓ KEZELÉSE ... 77
A Súgó tartalomjegyzéke ... 78
A Súgó tárgymutatója ... 82
Témakörök keresése ... 84
Fogalmak magyarázata ... 86
A CorelDRAW tankönyv ... 87
A helyzetérzékeny súgó ... 88

2. fejezet
ALAPFUNKCIÓK ... 91

Dokumentum létrehozása ... 92
Egyéni címkeformátumok ... 96
Dokumentumkészítés sablon alapján ... 98
Dokumentum megnyitása ... 99
Munkaterület-megjelenítés ... 102
Megjelenítési üzemmódok ... 104
Egyszerű drótváz ... 105
Drótváz ... 105
Munkaközi megjelenítés ... 106
Színes szerkesztő üzemmód ... 106
Kiemelt minőségű megjelenítés ... 107
Előzetes megtekintés ... 108
Vonalzó- és rácsbeállítás ... 109
Nagyítás és rajzmozgatás ... 112
Navigálás többboldalas dokumentumban ... 114
Oldalak kezelése ... 114
Navigálás egy oldalon belül ... 116
Tulajdonságsávok ... 116
Parancsok visszavonása ... 117
Dokumentum mentése ... 118
Munkaablak bezárása ... 120
Kilépés, a munka befejezése ... 121
Rajzelemek létrehozása ... 121

Objektumok alapértelmezett tulajdonságai 122
Igazodás szabályozása 123
Rácshoz igazodás 123
Vezetővonalhoz igazodás 124
Objektumhoz igazodás 127
Téglalapok és négyzetek rajzolása 129
Ellipszisek, körök és ívek rajzolása 131
Sokszög, csillag, csillagsokszög 133
Spirális rajzolása 136
Kockás papír készítése 137
Egyenesek és görbék rajzolása 138
Bézier görbék rajzolása 140
Kihúzótoll, ecset rajzeszköz 141
Méretező eszköz 146
Vonalkód készítése 149
Előre elkészített alakzatok 151
Interaktív rajzeszközök 152
Kapcsoló vonalak 152
Interaktív kitöltő eszköz 155
Homogén kitöltések 155
Színátmenetes kitöltések 158
Mintázatos kitöltések 161
Struktúra kitöltések 166
Postscript kitöltések 168
Interaktív valósághű kitöltés 169
Interaktív áttetsző eszköz 170
Interaktív vetett árnyék 173
Interaktív áttűnés eszköz 175
Interaktív körvonal eszköz 178
Interaktív torzítás eszköz 180
Interaktív befoglaló eszköz 183
Interaktív kihúzás eszköz 185

3. fejezet
SZÖVEGEK, SZIMBÓLUMOK 189

Szöveg bevitele 190
Grafikus szöveg 191
Bekezdésszöveg 192
Kurzormozgatás 195
Szövegszerkesztési beállítások 196
A bekezdésszövegek alapjellemzőinek beállítása 197
A karakterek alapjellemzőinek beállítása 198
Szövegírás, javítás 200

Szövegkijelölés 202
Vágás és áthelyezés 203
Ugrás adott helyre 203
Szövegkeresés és csere 204
Szövegfájl importálása 205
Szövegformázás 206
Kis- és nagybetű váltása 206
Karakterformák 207
Karakterformázás billentyűkombinációkkal 207
Karakterformázás párbeszédpanelen 209
Karakterformázás tulajdonságsávval 210
Bekezdésformák 212
Bekezdésformázás billentyűkombinációkkal 213
Bekezdésformázás párbeszédpanelen 213
Tabulátorok beállítása 216
Felsorolásjelölés 218
Iniciálé készítése 219
Bekezdésformázás tulajdonságsávval 220
Bekezdésformázás vonalzóval 221
Szöveg görbére illesztése 221
Keret és a hasábjellemzők beállítása 223
Stílusok kezelése 224
Nyelvi szolgáltatások 227
Helyesírás-ellenőrzés 229
Automatikus helyesírás-ellenőrzés 230
Helyesírás-ellenőrzés utólag 231
Automatikus javítás 234
Szimbólumok kezelése 235
Szimbólumok bevitele 236
Szimbólumok átalakítása 238
Saját szimbólumok létrehozása 239

4. fejezet
RAJZELEMEK TULAJDONSÁGAI 241

Kiválasztás és csere 246
Kitöltés nélküli rajzelem kijelölése 247
Kijelölés tulajdonságok alapján 248
Új keresések 250
Elmentett keresések alkalmazása 257
A keresés végrehajtása 258
Több objektum kijelölése 258
Vezetővonal kijelölése 258

Rajzelem-kijelölés és -csere 259
Szövegrész keresése 261
Szövegrész cseréje 261
Kitöltések és körvonalak 262
Körvonal szabályozása 262
A körvonal jellemzői 263
A körvonal színe 264
A körvonal vastagsága 267
Saját vonaltípus készítése 267
Saját nyílhegy készítése 267
Körvonalak objektummá alakítása 268
Körvonal törlése 268
Kitöltés szabályozása 269
Egyszínű kitöltés 269
Színátmenetes kitöltés 270
Kitöltés mozaikmintázattal 272
Anyagmintázatú kitöltés 273
Postscript kitöltés 274
Kitöltés törlése 275
Saját kitöltési minta 275

5. fejezet
RAJZELEMEK MÓDOSÍTÁSA 279

Átalakító eszközök 280
Rajzelemek mozgatása 280
Méretezés és nyújtás 283
Forgatás 284
Döntés 286
Tükrözés 287
Rajzelemek szerkesztése 289
Alapvető rajzelemek módosítása 289
Szabadkézi görbék, egyenesek módosítása 289
Bézier görbék módosítása 292
Négyszögek módosítása 296
Sokszögek és csillagsokszögek módosítása 298
Ellipszisek, körök és ívek módosítása 300
Spirálisok módosítása 301
Rajzmódosítás a művészi eszközzel 302
Rajzelemek szétvágása 303
Zárt rajzelemek, görbék szétvágása 304
Nyitott rajzelemek, görbék szétvágása 304
Objektumrészek törlése 305

Elforgatás tetszőleges középponttal 306
Objektumok összeforrasztása 306
Objektumok szétszedése 307
Objektumok metszete 308

6. fejezet
HATÁSOK 309

Áttűnés objektumok között 310
Az áttűnés széthasítása 311
Átmenet forgatással 312
Szöveg mint forrásobjektum 313
Áttűnés megadott útvonalon 313
Az áttűnés másolása másik objektumpárra 314
Az áttűnés klónozása 315
Az áttűnés törlése 315
Burkológörbék 316
A burkológörbe szerkesztése 317
A burkológörbe kitöltése 318
Objektum mint burkológörbe 320
A burkológörbe másolása 321
A burkológörbe törlése 321
Vetett árnyék 322
A vetett árnyék másolása 322
A vetett árnyék klónozása 322
A vetett árnyék törlése 323
Átlátszóság 323
Kihúzás 324
A kihúzás típusa 326
A kihúzás forgatása 327
Fényforrások elhelyezése 327
A kihúzás színei 328
A kihúzás letörése 329
A kihúzás másolása 329
A kihúzás klónozása 330
A kihúzás törlése 331
Kontúr 331
A kontúr másolása 332
A kontúr klónozása 332
A kontúr törlése 333
Lencse 333
A lencse szerkesztése 335
A lencse másolása 336

A lencse törlése ... 336
Perspektíva hozzáadása ... 336
A távlat másolása ... 337
A távlat törlése ... 337
PowerClip befoglaló ... 337
A befoglaló hatás másolása ... 338
A befoglaló hatás törlése ... 339
Objektumok torzítása ... 339
A torzítás másolása ... 339
A torzítás törlése ... 340

7. fejezet
BITKÉPEK ... 341

Bitkép importja ... 342
Képrészlet betöltése ... 343
Képbetöltés átméretezéssel ... 344
Képbetöltés lapolvasóról ... 344
Képbetöltés digitális kamerából ... 346
Képbetöltés objektumként ... 348
Objektumok bitképpé alakítása ... 349
Bitkép átméretezése ... 350
Bitkép konvertálása ... 351
Bitkép szerkesztése ... 356
Bitképek hatásai ... 359
Helyi kiegyenlítés ... 361
Színösszetevők módosítása ... 362
A fényerő, kontraszt és intenzitás beállítása ... 363
Színkiegyenlítés ... 364
A gamma eltolás beállítása ... 365
HSL összetevők beállítása ... 366
Színcsere ... 367
Bitkép transzformációk ... 369
Grafikus hatások ... 369
Térbeli hatások ... 370
Művészi kézjegyek ... 372
Javító, elkenő szűrők ... 376
Színátalakítás ... 378
Körvonal keresés ... 379
Kreatív megoldások ... 380
Torzítások ... 384
Zajkezelés ... 387
Élesítés ... 389

8. fejezet
RAJZELEMEK SZERVEZÉSE 393

Rajzelemek törlése 393
Másolatok készítése 394
Hasonmások kezelése 395
Rajzelemek igazítása, elosztása 396
Objektumok sorrendje 398
Rajzelemek kombinálása 399
Rajzelemek csoportosítása 400
Objektumok zárolása 400
Az objektumkezelő 401
Rajzelemek rendezése 402
Tulajdonságok másolása 403
Rétegek kezelése 404
Új réteg létrehozása 405
Réteg törlése 405
Az aktív réteg 405
A rétegek zárolása 405
A rétegtulajdonságok beállítása 406
Adatbázis-műveletek 407
Az adatok objektumhoz kapcsolása 409
Az adatok megtekintése, formázása 410
Adatok másolása másik objektumra 411
Objektumadatok összegzése 411
Az objektumadatok kinyomtatása 412

9. fejezet
SZÍNKEZELÉS, NYOMTATÁS 413

Díszítőszínek 414
Skálaszínek 415
Színmodellek 416
HSB modell 417
RGB modell 419
CMYK modell 421
CIE Lab modell 422
Palettakezelés 422
Színek választása 424
Színek létrehozása 425
A paletták testre szabása 425
Paletta készítése kijelölésből 426

Paletta készítése a dokumentumból ... 427
Színstílusok ... 427
NYOMTATÁS ... 428
A nyomtató beállítása ... 429
A nyomtatás paraméterezése ... 430
Elrendezésstílus szerkesztése ... 436
Az elhelyezés módosítása ... 438
Nyomtatási stílusok elmentése, törlése ... 439
PostScript és egyéb beállítások ... 440
A beállítások kinyomtatása ... 441
A beállítások automatikus ellenőrzése ... 443
Színrebontás ... 443

A. függelék
TESTRESZABÁS ... 445

A munkaterület beállítása ... 445
Új munkaterület létrehozása ... 446
A munkaterület kivitele ... 447
A munkaterület behozatala ... 448
A billentyűzet beállítása ... 450
Alapértelmezés szerinti billentyűparancsok ... 452
Funkcióbillentyűk és azok kombinációi ... 452
Fájlkezelő billentyűparancsok ... 453
Szerkesztő billentyűparancsok ... 453
Látványkezelés billentyűparancsai ... 454
Oldalkezelés billentyűparancsai ... 454
Elrendezés billentyűparancsai ... 455
Objektummozgatás billentyűparancsai ... 456
Hatások billentyűparancsai ... 456
Átalakítás billentyűparancsai ... 456
Kitöltés és körvonal billentyűparancsai ... 456
Szövegkezelő billentyűparancsok ... 457
Eszközkezelő billentyűparancsok ... 458
Párbeszédpanel-kezelő billentyűparancsok ... 459
Menük beállítása ... 459
Eszköztárak beállítása ... 460
Alapértelmezés szerinti ikonparancsok ... 462
File kategória ... 462
Edit kategória ... 466
View kategória ... 470
Layout kategória ... 474
Arrange kategória ... 474

Effects kategória 478
Transform kategória 486
Fill and Outline kategória 487
Text kategória 490
Tools kategória 498
Window kategória 505
Toolbars kategória 510
Help kategória 515
Toolbox kategória 515
Status Bar kategória 520
Apply Styles kategória 520

B. függelék
A PROGRAM MENÜSZERKEZETE 523

File (fájl) menü 523
Edit (szerkesztés) menü 524
View (látvány) menü 526
Layout (oldal) menü 527
Arrange (elrendezés) menü 527
Effects (hatások) menü 529
Bitmaps (bitképek) menü 531
Text (szöveg) menü 534
Tools (eszközök) menü 535
Window (ablak) menü 537
Help (súgó) menü 539

C. függelék
TÁRGYMUTATÓ 541

D. függelék
FOGALMAK ÉS KIFEJEZÉSEK MAGYARÁZATA 549

IRODALOM 565

ELŐSZÓ

A grafikus programok a képkezelés-és tárolás szempontjából két csoportra oszthatók. A vektorgrafikus szoftverek az ábrázolás során a képet alkotó alakzatokat matematikai egyenletekkel írják le, ebből adódik az az előny, hogy az ilyen képek korlátlan mértékben nagyíthatók és kisebb helyet foglalnak el, hátrányuk, hogy fényképek kezelésére nem alkalmasak. Ezzel szemben a rasztergrafikus kép pixelekből áll, és az állományok a kép minden egyes képpontjának színét és egyéb jellemzőit eltárolják. E tárolási és feldolgozási mód előnye, hogy minden egyes képpont külön szerkeszthető, így fényképek feldolgozására, retusálására kiválóan használható, hátránya viszont az, hogy ezek a képek sokkal nagyobb lemezterületet foglalnak és a számítógép memóriájának méretével szemben is igényesebbek, ugyanakkor az ilyen képek minőségromlás nélkül csak korlátozottan nagyíthatók.

A CorelDRAW program mindkét grafikus állománytípus kezelését professzionális szinten oldja meg, így hibrid rendszernek tekinthető. Valójában e program a programcsomag részeként szállított CorelPHOTO-PAINT program rutinjait alkalmazza a raszteres bitképek feldolgozása során. Ezzel a szoftverrel szinte mindenféle képfeldolgozással kapcsolatos probléma megoldható.

Mivel nyújt többet a CorelDRAW! 10.0-s változata a megelőzőnél? Tovább egyszerűsítették a felhasználói felületet. Egyszerűbbé vált a testre szabás, újabb interaktív eszközök, objektumok, új funkciók, sőt a programcsomagban újabb alkalmazások jelentek meg. A program korábbi változatának használói már megszokhatták, hogy minden újabb változat csiszol a felhasználói felületen, így még könnyebben kezelhető, hatékonyabb, kellemesebb kezelői felületet tapasztalhatnak meg a kezdő és haladó felhasználók egyaránt. A kezelői felület egyes elemei már ismertek voltak a program korábbi változatából (menük, dokkoló ablakok), így a korábbi felhasználóknak nem kell teljesen újra tanulniuk a program kezelését. Az újdonságokkal részletesen foglalkozunk a könyv első fejezetében. Külön, terjedelmes szakaszt szenteltünk e részben a programban megjelent újdonságoknak, amelyet a gyakorlottabbak mellett a kezdőknek is ajánlunk áttekinteni, bár lehet, hogy egyes fogalmakat csak a későbbi fejezetek áttanulmányozása után értenek meg.

A szoftver munkakörnyezete egyszerű, interaktív, a felhasználói felületet mindenki könnyen átalakíthatja úgy, hogy a legjobban segítse a hatékony munkát.

A könyv szerkezete segít a CorelDRAW! titkainak mind mélyebb megismerésében. Az *Ismerkedés a programmal* címet viselő első fejezetben írtuk le a program telepítésével, futtatásával kapcsolatos általános, de a 10.0-s programváltozat újdonságaival összefüggő tudnivalókat is. A következő fejezetek fokozatosan vezetnek be a program

használatába. Ezek már feltételeznek bizonyos – a korábbi fejezetekben ismertetett vagy a gyakorlatban megszerzett – ismereteket, ezért a kezdők számára mindenképpen javasoljuk a könyv olvasását az első fejezetnél kezdeni. Minden további fejezet épít a korábbi részekben taglalt részletekre, fogalmakra, melyeket az adott – általában az első előfordulási helyen, illetve a *Fogalmak és kifejezések magyarázata* című fejezetben magyarázunk meg.

Az ismertetést több – remélem minden szükséges – helyen példa támasztja alá. Könyvünkben a CorelDRAW! 10.0 számos lehetőségét igyekeztünk ismertetni, több esetben azonban terjedelmi okokból a bemutatás mélysége nem érhette el az eredeti (bár nyilván jóval drágább) kézikönyvekét. Minden olyan esetre, amikor az adott problémát nem tudjuk elég világosan megérteni ebből a könyvből, javasoljuk a program *Súgó* és *oktató* rendszerének, illetve a gyári kézikönyveknek áttekintését.

Az itt leírtak megértéséhez és alkalmazásához különösebb számítástechnikai ismeretekre nincs szükség, elegendő a DOS operációs rendszer és a Windows felhasználói környezet alapfokú ismerete.

A könyvet ajánljuk azoknak, akik kényelmesen, gyorsan, tetszetős formában szeretnék elkészíteni dokumentumaikat, rajzaikat, hatásos weboldalaikat, amihez ezúton is sok sikert kívánunk.

Az itt leírtak megértéséhez és alkalmazásához különösebb számítástechnikai ismeretekre nincs szükség, elegendő a DOS operációs rendszer, vagy Windows felhasználói környezet alapfokú ismerete.

Végezetül: bár könyvünk készítése során a megfelelő gondossággal igyekeztünk eljárni (beleértve a tartalmi pontosságot és a mondanivalót tükröző formát), ez minden bizonnyal nem óvott meg a tévedésektől. Kérem, fogadják megértéssel hibáimat.

Szentendre,

2001. július

a szerző

1. fejezet

ISMERKEDÉS A PROGRAMMAL

Tartalom

CORELDRAW! ÚJDONSÁGOK 19
TOVÁBBFEJLESZTETT SZÍNKEZELÉS 19
KITÖLTÉSEK, TEXTÚRÁK, KÖRVONALAK EGYSZERŰBB HASZNÁLATA 20
TOVÁBBFEJLESZTETT SZÖVEGKEZELÉS 21
KÖRLEVÉLKÉSZÍTÉS 23
TÖBBOLDALAS DOKUMENTUMOK EGYSZERŰ ÁTRENDEZÉSE 24
FELHASZNÁLÓI HIBAELLENŐRZÉS NYOMTATÁS ELŐTT 25
IN-RIP TRAPPING 26
KAI'S POWER TOOLS (KPT) 5 27
INTERNET KAPCSOLAT 29
TELJESÍTMÉNYNÖVELÉS 42
A PROGRAM KÖRNYEZETE 47
A CORELDRAW! HASZNÁLATA 50
A PROGRAM TELEPÍTÉSE ÉS ELTÁVOLÍTÁSA 51
TELEPÍTÉSI LEHETŐSÉGEK 53
A FŐBB PROGRAMRÉSZEK 55
BEÁLLÍTHATÓ KÖRNYEZETLEÍRÓ ÁLLOMÁNYOK 60
A PROGRAM ELTÁVOLÍTÁSA 62
A PROGRAM INDÍTÁSA 63
A SZOFTVERKÖRNYEZET 68
PÁRBESZÉDPANELEK ÉS PARANCSOK 72
KÖRNYEZETI BEÁLLÍTÁSOK 73
DOKKOLT ABLAKOK 74
AZ ESZKÖZTÁRAK 74
A SÚGÓ KEZELÉSE 77

A CorelDRAW! először 1988-ban jelent meg a kanadai piacon és hamarosan az IBM kompatíbilis személyi számítógépeken használt vektoros rajzszerkesztők egyik legelterjedtebb, legkedveltebb változatává küzdötte fel magát az egész világon. A gyors népszerűséghez minden bizonnyal hozzájárult, hogy nem pusztán egyetlen programról, hanem a profi és az amatőr grafikusoknak, ilyen-olyan céllal rajzolgatóknak, illusztrátoroknak egyaránt használható alkalmazáscsomagról beszélhetünk a CorelDRAW! kapcsán. A csomag tagjai a fejlesztés során tovább bővültek. Külön érdekesség, hogy a 6.0-s változatot magyar nyelvre is lefordították. Sorra jelennek meg a programcsomag egyes részeinek különböző (Macintosh OS, LINUX, OS/2) platformokon futó változatai. 2000-ben jelent meg a program 10.0-s változata.

A termék legújabb változatában szintén nemcsak dobozában újult meg: egy programcsomagban kínál:

- internetes honlapszerkesztőt, vektoros rajzoló és irodai marketinges szoftvert (ez maga a CorelDRAW 10 program),
- fényképszerkesztő és festőprogramot (Corel Photo-Paint 10),
- animációkészítőt (ez a Corel R.A.V.E. nevű alkalmazás teljesen új a csapatban),
- a munkák automatizálásához a Microsoft Visual Basic for Applications 6.2 ipari szabvány szerint elkészített programnyelvet,

- a fontok telepítésére, eltávolítására, csoportosított megjelenítésére használható betűkészlet-kezelőt (Bitstream® Font Navigator),
- a régebbi munkák, képek megkeresését támogató katalóguskészítőt (Canto Cumulus Desktop LE 5.0),
- a bittérképből vektoros képet előállító szoftvert (CorelTrace 10),
- háttérkép-előállító (textúra-készítő) szoftvert (CorelTexture 10),
- az animációk és akár programba ágyazott képek mentésére szolgáló „képlopó" programot (Corel Capture),
- a CorelDRAW programmal előállított PDF-állományok megtekintéséhez PDF-olvasót (Adobe Acrobat Reader 4.05),
- valamint grafikus szűrőként Adobe Photoshop kompatíbilis plug-in programokat (Digimarc Digital Watermarking, Human Software Squizz!).

Ezeken kívül a program telepítő CD-in hozzájutunk még több száz kész rajzhoz, betűtípushoz és fényképhez. Sajnos a betűtípusok még mindig nem ismerik a nálunk szokásos ékezeteket...

Ebben a könyvben csak a csapat vezéregyéniségével, a CorelDRAW-val foglalkozunk, a többi tagra külön kötetben szándékozunk kitérni. Az első két fejezetben a rajzszerkesztőnek azokat az alapszolgáltatásait írjuk le, amelyek ismerete feltétlenül szükséges a program működtetéséhez. Itt ismertetjük a legújabb változatban megjelent újdonságokat, a rendszer erőforrásigényét, a program telepítését és eltávolítását, a használathoz szükséges parancsok közül az alapvetőket (a megjelenítés, a fájlkezelés és az egyszerű objektumok létrehozásának parancsait), valamint a segítő és oktató rendszer alkalmazását, az online Internetes kapcsolatok elérését.

Az ismertetés további részében grafikának nevezzük a rajzszerkesztővel előállított, lemezen tárolt állományt. Mivel a program hibrid, azaz raszteres és vektoros elemek kezelésére is alkalmas, az állományok tartalmazhatnak bitképeket, grafikus szövegeket és „normál" szöveges bekezdéseket, alakzatokat, alakzatátmeneteket, hatásokat, szimbólumokat, kitöltéseket stb. A programban különösen sok Adobe Photoshop plug-in kompatíbilis hatást alkalmazhatunk: perspektív kihúzást, átváltozást egyik alakzatból a másikba, kontúrt, azaz körvonal-kiemelést, tollvonás-szimulációt, lencsét, vagyis a kijelölt objektumok részleges nagyítását. Ezeken kívül alkalmazhatjuk szinte az összes, a raszteres CorelPhoto-Paint szerkesztőben megismert bitképekre vonatkozó hatást is.

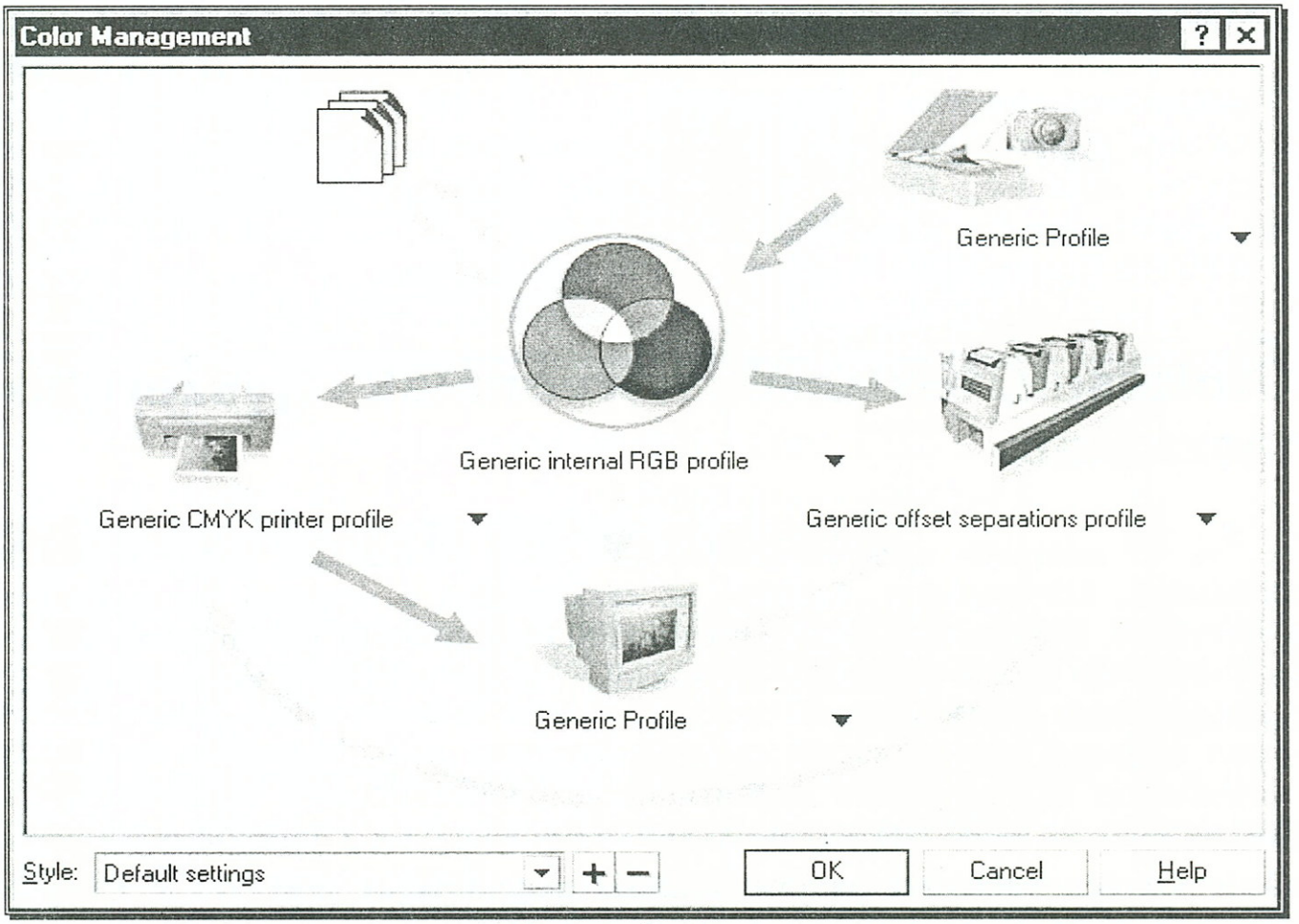
A könyvben a parancsok leírásánál a leütendő billentyűket keretezve jelöljük, például: Enter. Az egyszerre leütendő billentyűket (azaz a billentyűkombinációkat) a következőképpen jelöljük, például: Ctrl+B, míg az egymás után lenyomandó billentyűsorozatot: például **Alt,V,O**. A funkcióbillentyűket F1..F11-vel jelöljük. Az egyes menük parancsaira menü/parancsnévvel hivatkozunk, például: **File/New**. A menüparancsok között elérhető almenük jele: **File/Acquire Image ▸** . A parancsok írásmódja **vastag** betűs. Ugyanígy vastag betűvel jelöljük a párbeszédpaneleken előforduló nyomógombokat is, például: **Cancel**.

CorelDRAW! újdonságok

A következő részben összefoglaljuk a programban megváltozott és újdonságként megjelent elemeket, szolgáltatásokat. Aki most ismerkedik a CorelDRAW programmal, az nyugodtan ugorja át ezt a részt és csak a program alaposabb megismerését követően térjen ide vissza. Az új funkciók egy része más programokból ismertek (például a többlépcsős visszavonásnál használt dokkoló ablak erősen emlékeztet a Photoshop History palettájára). Az új fejlesztések egy része a CorelPHOTO-PAINT programból származik, amelynek legnagyobb vetélytársa a Photoshop. A teljes Corel 10 programcsomag ugyanakkor kevesebb, mint felébe kerül a Photoshop 6.0 árának.

Továbbfejlesztett színkezelés

Az átdolgozott kezelőfelület eredményeként egyszerűbbé és könnyebbé vált a színrendszerek kezelése (lásd az 1-1. ábrát).



1-1. ábra

A **Tools** (eszköz) menü **Color Management** (színkezelés) parancsával különféle típusú színkezelés (belső RGB, Internet, hagyományos nyomtatás és színrebontási, azaz DTP) szerint állíthatjuk be a stílust, az egyéni színkezelési profilokat elmenthetjük. A színkezeléssel megoldhatjuk a különféle képfeldolgozásban alkalmazott eszközeink kalibrációját, a gépek „hitelesítését", vagyis beállíthatjuk, hogy az ezekből származó képeket a program konzekvensen, színhű módon kezelje. Ez fontos, mert a nyomdai sokszorosításra készített képeknél pontosan kell tudnunk és a lehető „legközelebb" látnunk, milyen lesz a végleges nyomat. A programban a képek megjelenítése során a kalibrálásnak megfelelően jelennek meg a színkezelő rendszer révén az RGB képek a monitoron, a CMYK képek a nyomtatón.

A program színkezelésének főbb jellemzői:

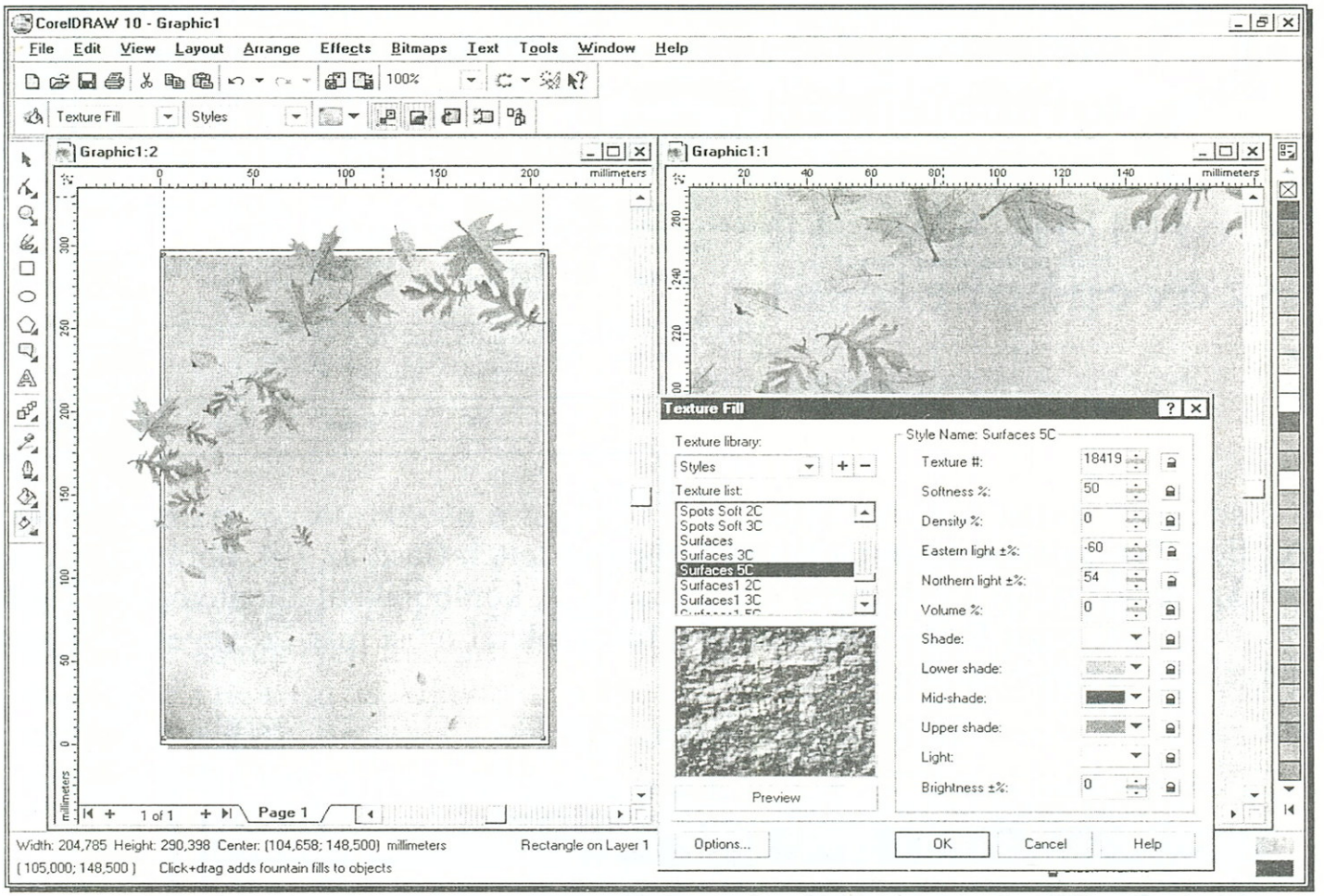
- ☑ Elérhető többféle színkezelő modul *(multiple color management modules)*. Választhatunk a Kodak és a Windows Image Color Matching (ICM) között.
- ☑ Dönthetünk a relatív és az abszolút színkezelési rendszer között (relative and absolute colorimetric rendering intents).
- ☑ Alkalmazhatjuk az ICC *(International Color Consortium)* platform- és alkalmazás-független profiljait beszkennelt vagy más TWAIN-forrásból származó képek beágyazásánál, hogy a színhűséget biztosítsuk.
- ☑ Minden nyomtatóhoz megadhatjuk a nyomtató által használandó ICC-profilt, ezzel jelentős időt takaríthatunk meg különböző színes nyomtatókra történő munka továbbításnál.
- ☑ Az ICC színprofilok kivitelével és behozatalával biztosítható az alkalmazások közötti színhűség teljes átvitele Portable Document Format (PDF), JPEG, Tagged Image File Format (TIFF), CorelDRAW (CDR), Corel PHOTO-PAINT (CPT) és Encapsulated PostScript (EPS) formátumban.

Kitöltések, textúrák, körvonalak egyszerűbb használata

Új, , interaktív eszközökkel készíthetjük a kitöltéseket, mintázat (textúra) kitöltéseket, körvonalakat. Ezekkel az eszközökkel a program használata még egyszerűbbé, könnyebbé vált. A textúrakitöltések hasonló felbontásban jelennek meg, mint az egyéb interaktív effektusok, ezáltal segítve a professzionálisabb minőséget (lásd az 1-2. ábrát).

Új a Mirror Fill opció, amellyel a csempeszerű mintázatos kitöltéseket tükrözhetjük. Az új Regenerate Texture ikonnal a bitkép mintázatos kitöltéseket véletlenszerűen választott paraméterezéssel generálhatjuk újra. A Copy Fill Properties ikonnal a korábban kijelölt célobjektumra másolhatjuk egy másik objektum kitöltési tulajdonságait.

A Transform Fill With Object kapcsoló lenyomása után a kitöltés szabadon alakítható a befoglaló objektum módosítása nélkül, a befoglaló idom forgatásával, döntésével, nyújtásával. Az új fejlesztéseknek köszönhetően az interaktív kitöltések még jobban ellenőrizhetők.



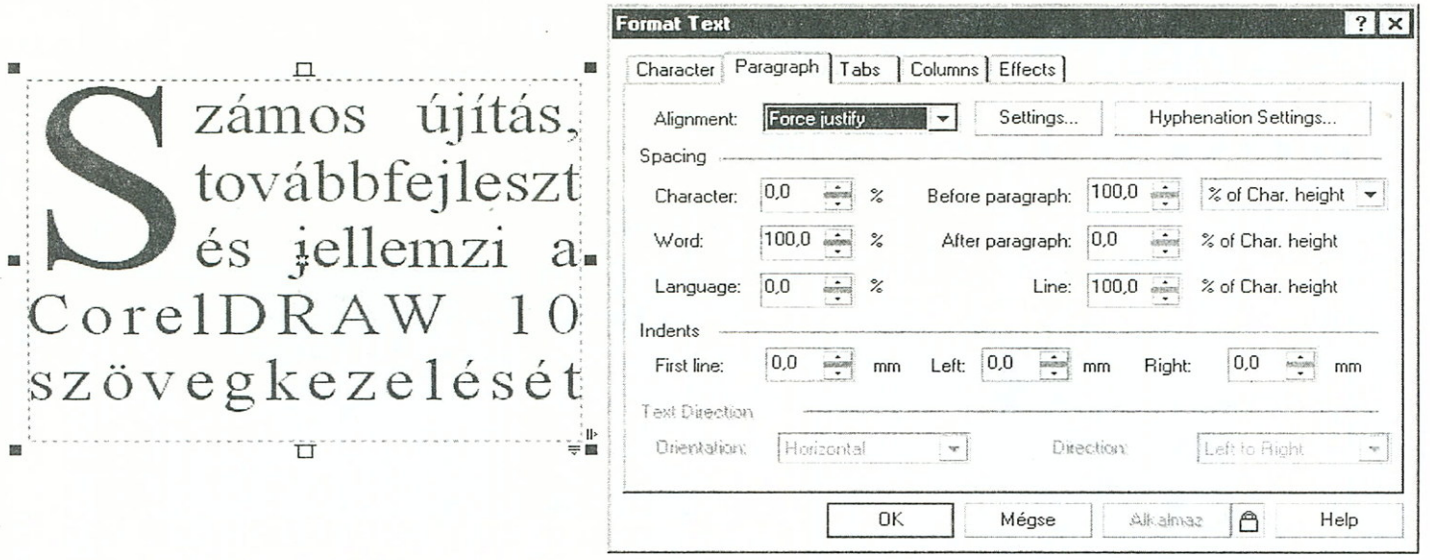
1-2. ábra

Továbbfejlesztett szövegkezelés

A CorelDRAW 10 szövegkezelését jelentősen átalakították. Az új funkciókkal egyszerűbben és gyorsabban, új formai megoldások alkalmazásával készíthetjük el prospektusainkat, körleveleinket és más szöveges kiadványainkat. Átalakították a **Format Text** párbeszédpanelt, most már egyetlen párbeszédpanel lapjainak mezőivel, a korábbinál áttekinthetőbben alkalmazhatjuk a karakter- és bekezdésformázást, használhatunk stílusokat (lásd az 1-3. ábrát). A tabulátor, hasáb és iniciálé beállítások is egyszerűbbé váltak.

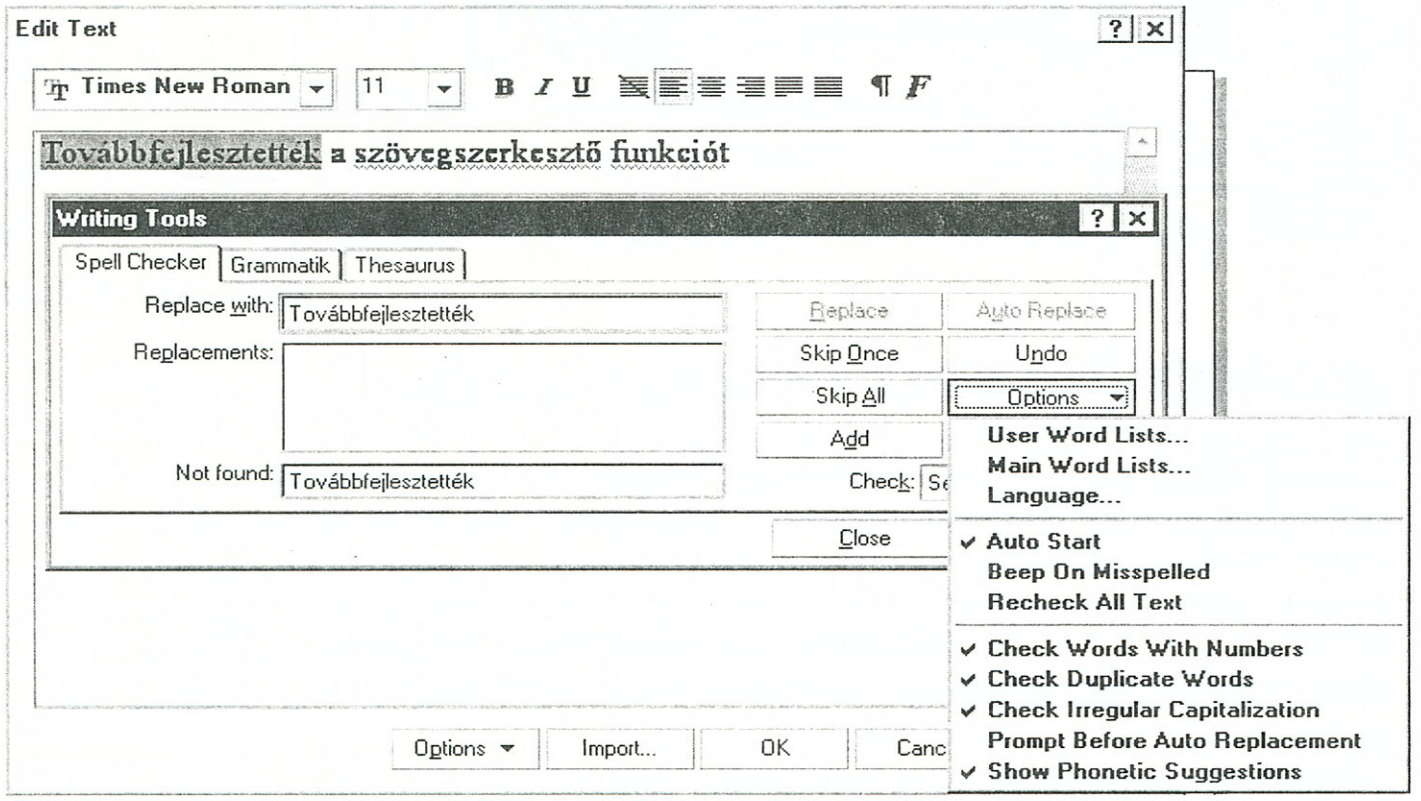
Továbbfejlesztették a szövegszerkesztő funkciót, a Microsoft Word szövegszerkesztőjéhez hasonló automatikus helyesírás-ellenőrző és automatikus javító funkci-

ókat építettek be (sajnos a magyar nyelv szerinti szolgáltatások még mindig korlátozottak, mint a korábbi programváltozatban). A szöveg szerkesztése és utólagos módosítása viszont vitathatatlanul barátságosabb környezetben végezhető.



1-3. ábra

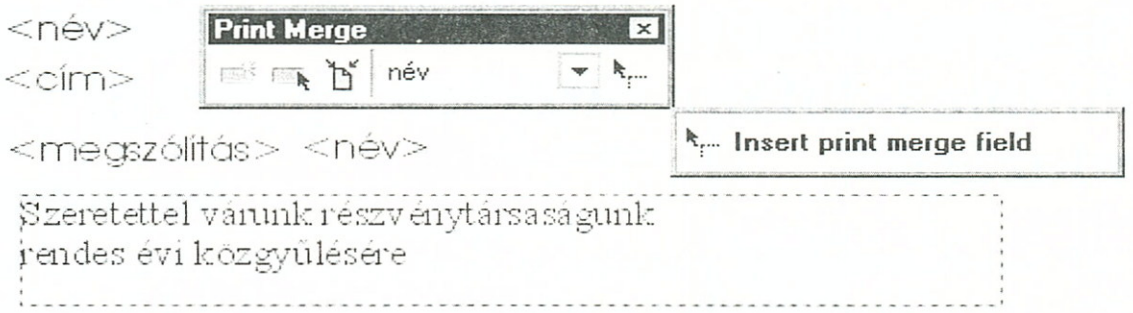
Az Edit Text párbeszédpanelt átméretezhetővé tették (lásd az 1-4. ábrát). Új funkciókkal gyarapodott a helyesírás ellenőrzés is. A korábbiakkal ellentétben az **Undo** (visszavonás) vagy **Redo** (helyreállítás) funkciókkal most már szövegeken végzett műveletek is befolyásolhatók.



1-4. ábra

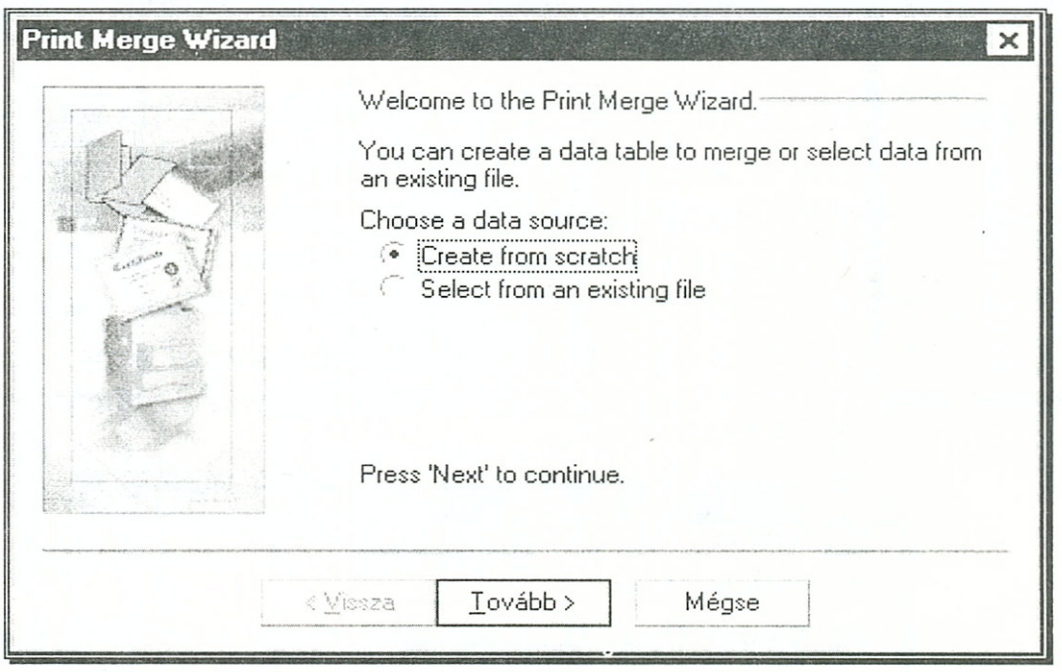
Körlevélkészítés (Print Merge)

A fejlettebb szövegszerkesztő programok körlevél-készítési lehetőségein felbuzdulva itt is bevezették ezt a szolgáltatást. Ez a teljesen új fejlesztés lehetővé teszi, hogy a Print Merge varázsló segítségével barátságos és könnyen kezelhető felhasználói felületen keresztül illesszünk be mezőket a szerkesztett dokumentumba. A körlevélkészítéshez újabb eszköztár jelent meg (lásd az 1-5. ábrát).



1-5. ábra

A beillesztett mezők helyén a tényleges adatbázis tartalom jelenik meg, ha a dokumentum nyomtatását a Perform Print Merge ikonnal vagy a **File** menü **Print Merge ▸ Perform Merge** parancsával indítjuk. Sajnos a nyomtatáshoz nem állíthatunk be semmilyen automatikusan vizsgált szűrőfeltételt (csupán egyetlen kapcsolót, de talán ezt is kijavítják a következő változatra). Az adatbázist varázsló segítségével létrehozhatjuk a dokumentumon belül is vagy kapcsolódhatunk külső adatbázishoz (lásd az 1-6. ábrát).

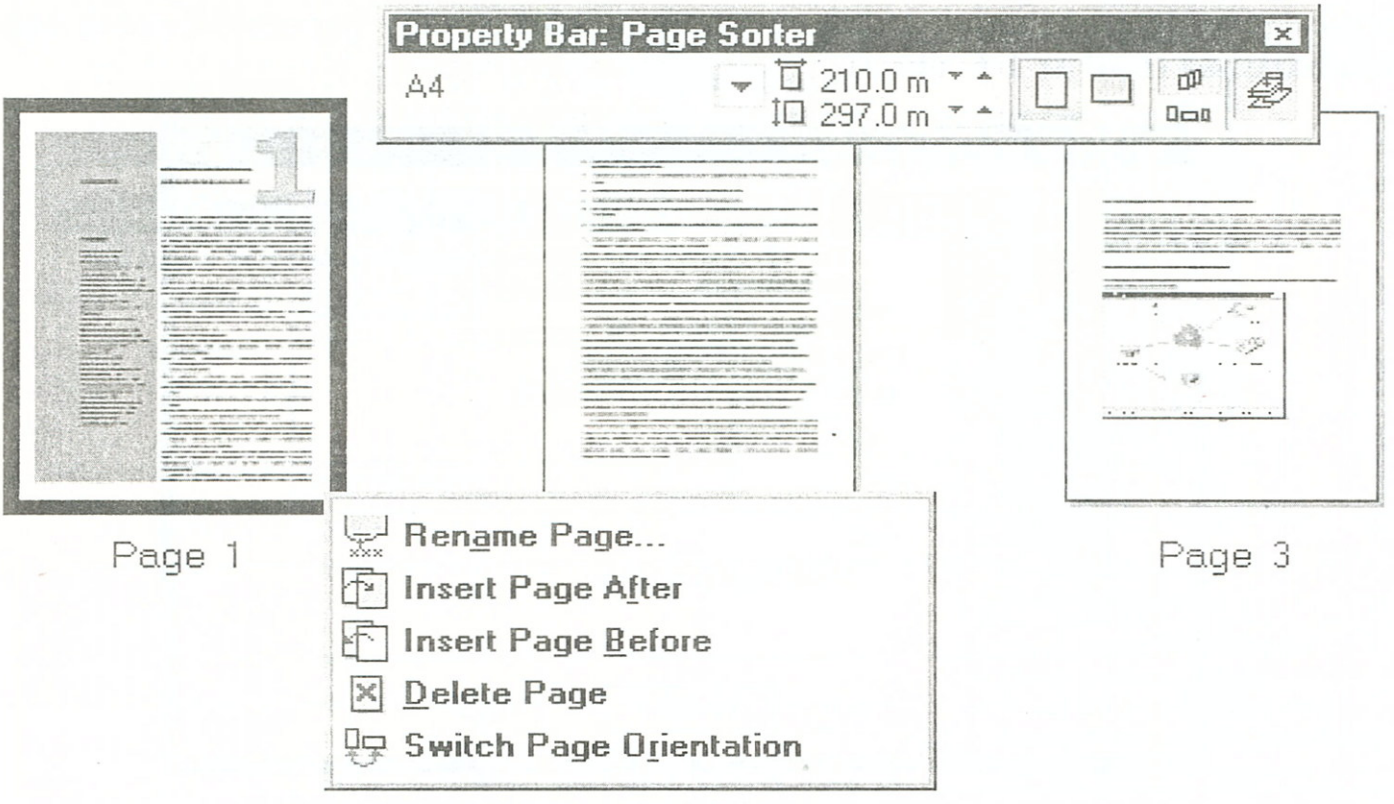


1-6. ábra

Az adatbázis kialakítását, illetve a külső adatbázishoz kapcsolódást a **File** menü **Print Merge ▸ Create/Load Merge Fields** parancsával indítjuk. A belső (dokumentumban tárolt) adatbázis kialakításához a **Create from scratch** választókapcsolót választjuk, külső adatbázisokhoz a **Select from an existing file** választókapcsolót nyomjuk be. A program támogatja a TXT, CSV, RTF, CorelCentral, Windows Address Books *(.wab)* és nyílt adatbázisok *(ODBC)* fájlformátumait is. Így már előzetesen kiszűrhetjük azokat az adatokat, amelyeket be akarunk vonni a körlevélkészítésbe. A funkciót később részletesen bemutatjuk.

Többoldalas dokumentumok egyszerű átrendezése

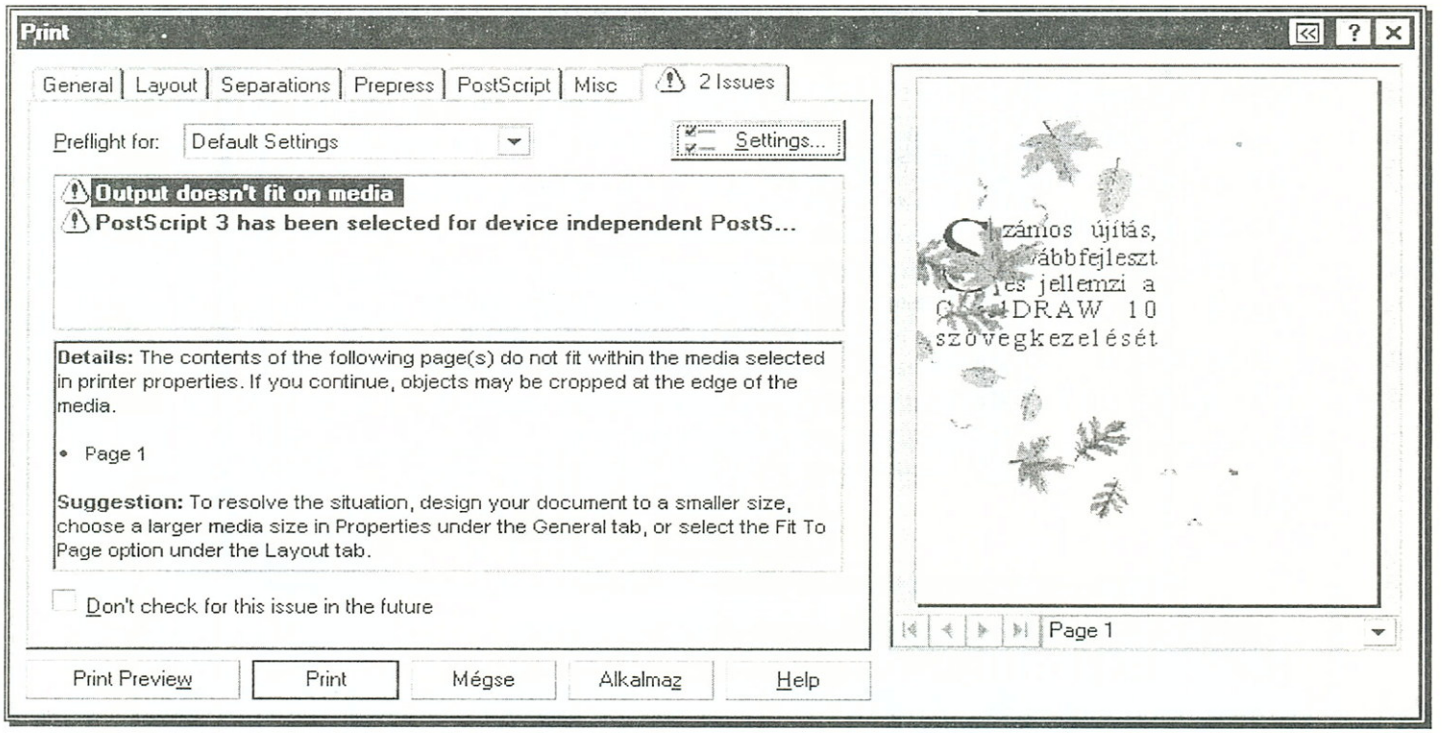
Az új oldalrendező funkcióval munkánk oldalait ikonokként tekinthetjük meg és ezeket egérrel húzva rendezhetjük át a dokumentumot (lásd az 1-7. ábrát). A nézetet a **View** menü **Page Sorter View** parancsával vagy a Page Sorter View ikonnal kapcsoljuk be vagy ki. Az ikonokra a jobb egérgombbal kattintva megjelenített helyi menü vagy a **Layout** menü parancsaival átnevezhetjük **(Rename Page)** a lapokat vagy más beillesztő és törlő műveleteket is végezhetünk. Ha a beszúrást a **Layout** menü parancsaival végezzük, akkor megadhatjuk a beillesztett új oldal jellemzőit, egyébként a megelőző lap tulajdonságaival megegyező lapot illeszt be.



1-7. ábra

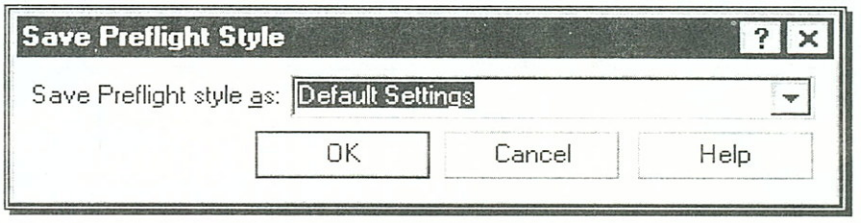
Felhasználói hibaellenőrzés nyomtatás előtt

A program előző változatában jelent meg a dokumentum nyomtatás előtti ellenőrzését végző preflight funkció, amelyet most jelentősen továbbfejlesztettek. A **File** menü **Print** parancsának kiadását követően a program automatikusan ellenőrzi a munkát és kijelez minden hibát, rossz beállítást, amely befolyásolhatja a nyomtatás minőségét (lásd az 1-8. ábrát).



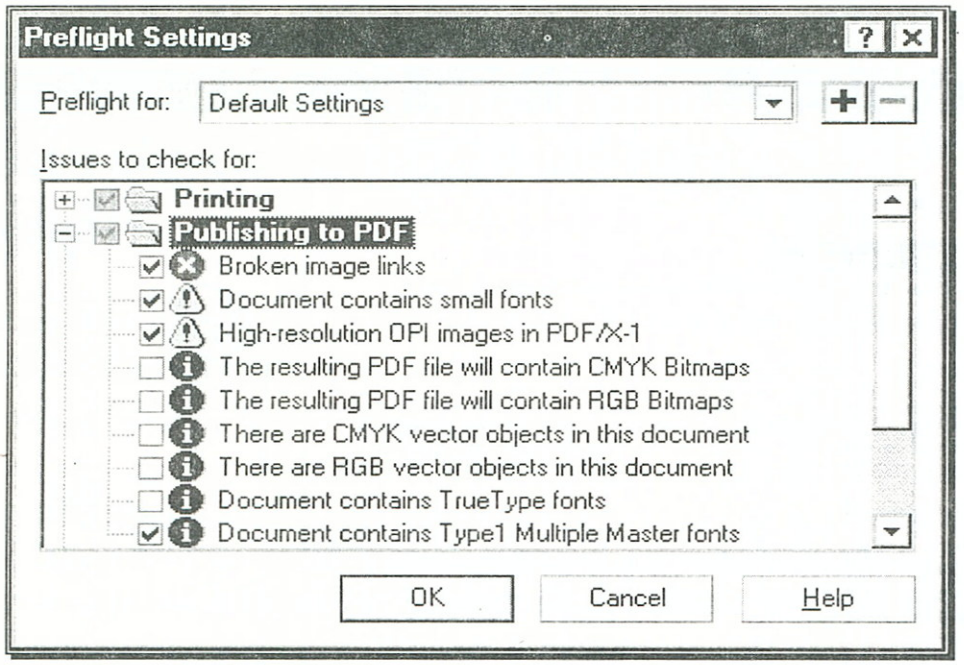
1-8. ábra

Az átalakított rendszerben még több esetleges nyomtatási hibát fedezhetünk fel. A Settings... nyomógombra kattintás után beállíthatjuk a program érzékenységét, valamint az ellenőrzések típusait. Az ellenőrzésekbe most a PDF, Flash (SVG) és Web publikációkat is bevonhatjuk. A **Preflight Settings** párbeszédpanel **Preflight for** listájában választhatunk az alapértelmezett vagy más, korábban a párbeszédpanel ikonjára kattintva elmentett beállítások közül. Az ikonra kattintás után akár új néven, vagy új alapértelmezésként is elmenthetjük a beállításokat (lásd az 1-9. ábrát).



1-9. ábra

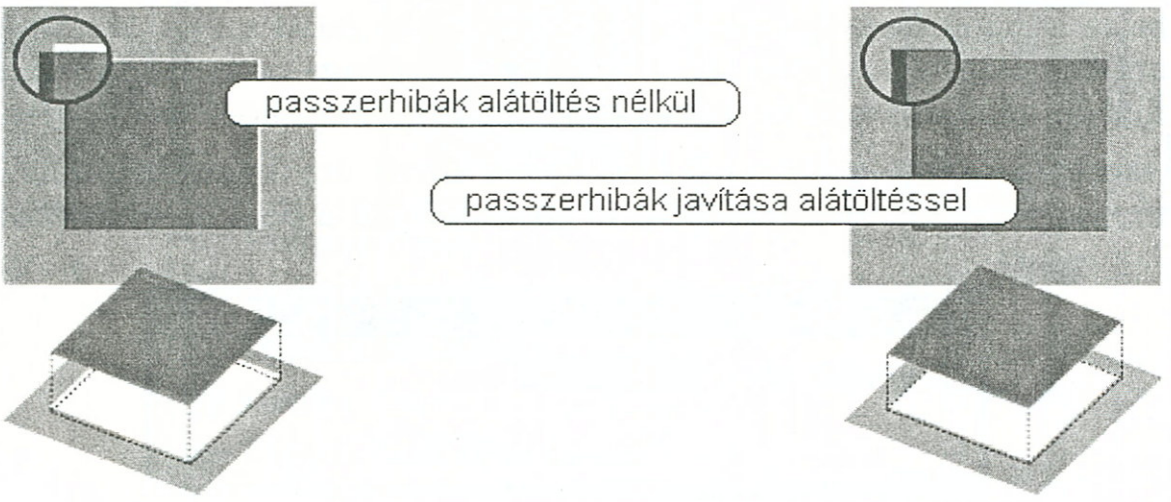
A **Preflight Settings** párbeszédpanelen az ellenőrzendő kategóriákat a fa szerkezetű **Issues to check for** mező + csomópontjaira kattintást követően megjelenő szempontok előtti jelölőnégyzetek kiválasztásával adjuk meg (lásd az 1-10. ábrát). A párbeszédpanel ikonjai jelzik a végzetes hibát jelző, az ikonok a figyelmeztető, az ikonok az információs szempontokat. Az üzeneteket is ezek az ikonok jelzik a vizsgálat után.



1-10. ábra

In-RIP Trapping

A négy színre bontott képek nyomdai reprodukciójának jelentős hibaforrása a színkivonatok, illetve az azokat tartalmazó nyomólemezek nem megfelelő illesztése.

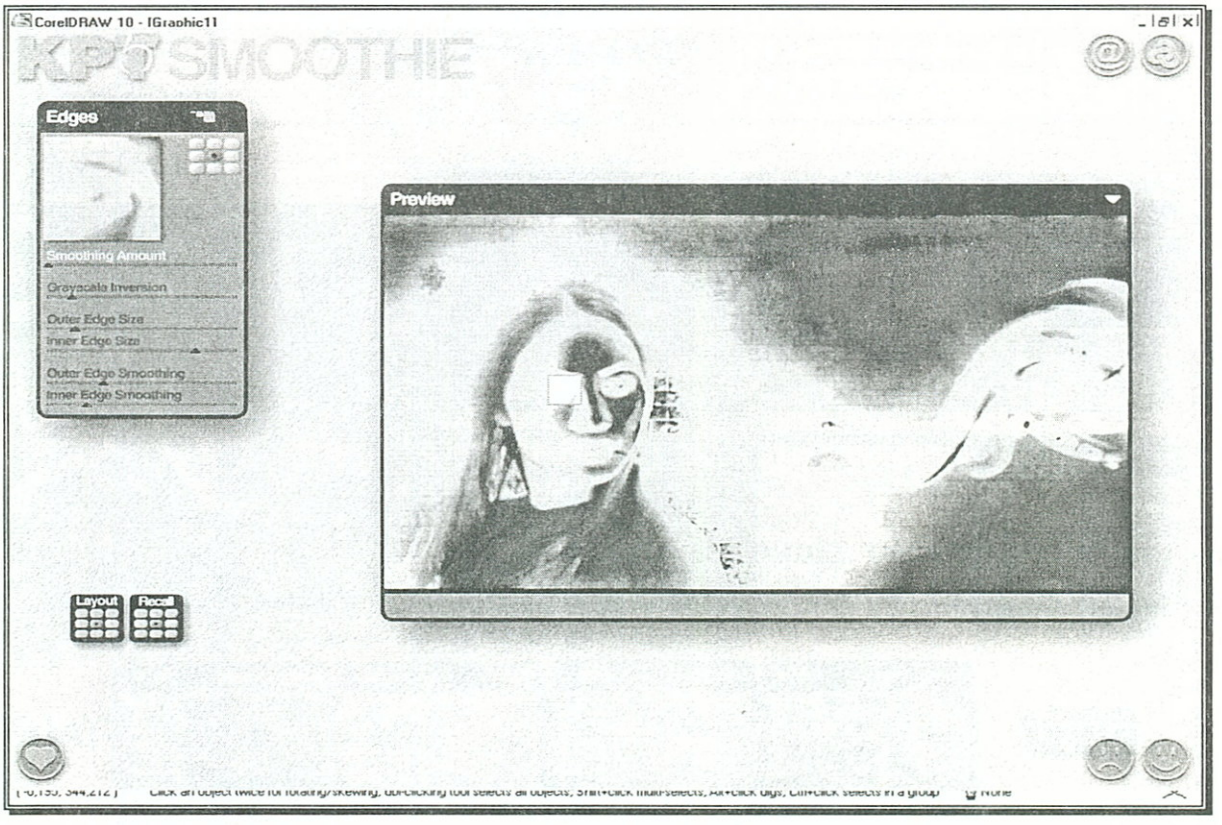


1-11. ábra

Az illesztések beállítását a színkivonatokon elhelyezett illesztőjelek (passzerek) segítik. Az Adobe Postcript 3 nyomtatási nyelvet ismerő eszközök esetén a nyomtatási opciók között beállítható alátöltéssel sokat javíthatunk a színrebontott anyagok rosszul illesztett nyomólemezei miatt bekövetkező passzerhibákon (lásd az 1-11. ábrát).

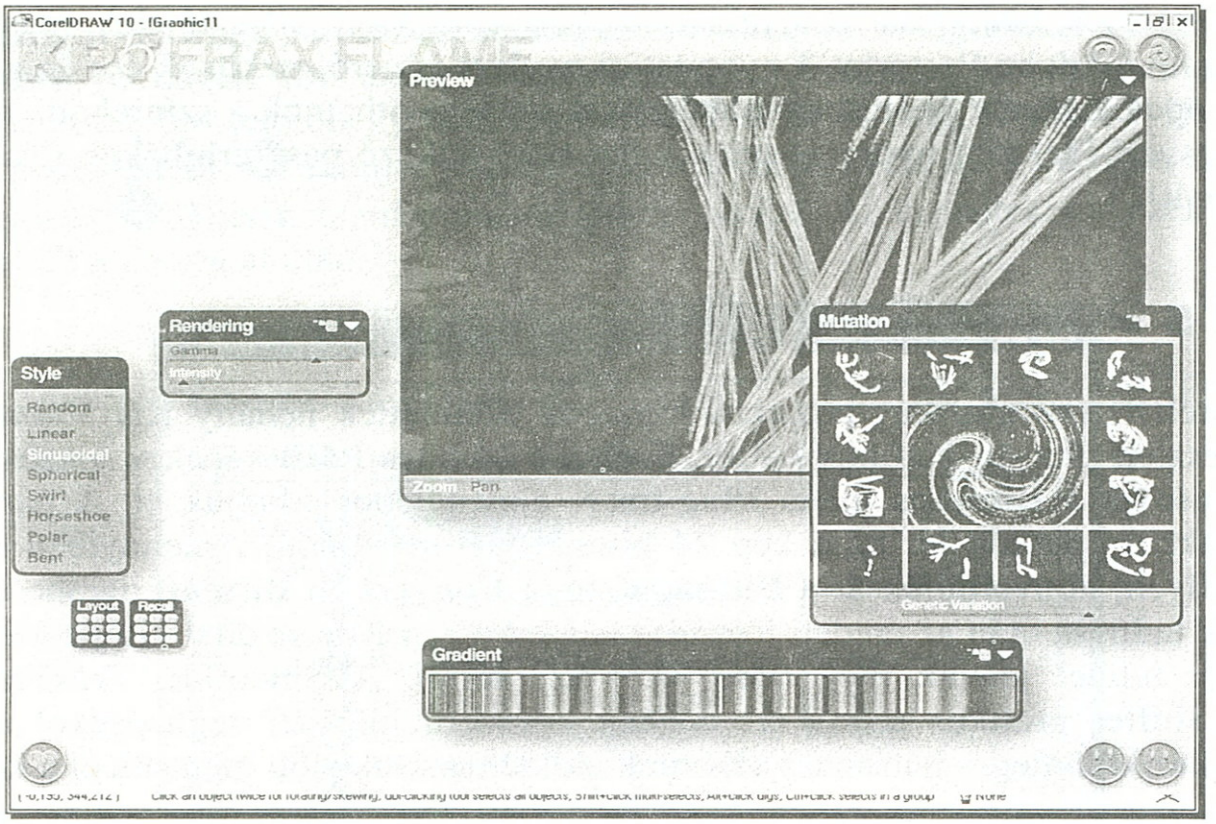
Kai's Power Tools (KPT) 5

A CorelDRAW grafikus programcsomagba beépítettek néhány Kai Krause által kifejlesztett plug-in grafikus szűrőt. Ezeket a 24 bites RGB képeken alkalmazható effektusokat a **Bitmaps** menü **Plug-ins** ▸ almenüjéből érhetjük el. A parancsok csak akkor adhatók ki, ha a kép 24 bites, RGB színmódú. Amennyiben képünk másmilyen, konvertáljuk át a **Bitmaps** menü **Convert to Bitmap** parancsával. A szűrők indítása után az eredeti interfész helyett a Kai Krause által kifejlesztett saját kezelői felület jelenik meg (lásd az 1-12. ábrát). A Smoothie, FraxFrame és ShapeShifter grafikus szűrőkkel néhány egyszerű művelet segítségével a fényképekhez különleges hatásokat adhatunk. Alkalmazásuk előtt mentsük el a képet!

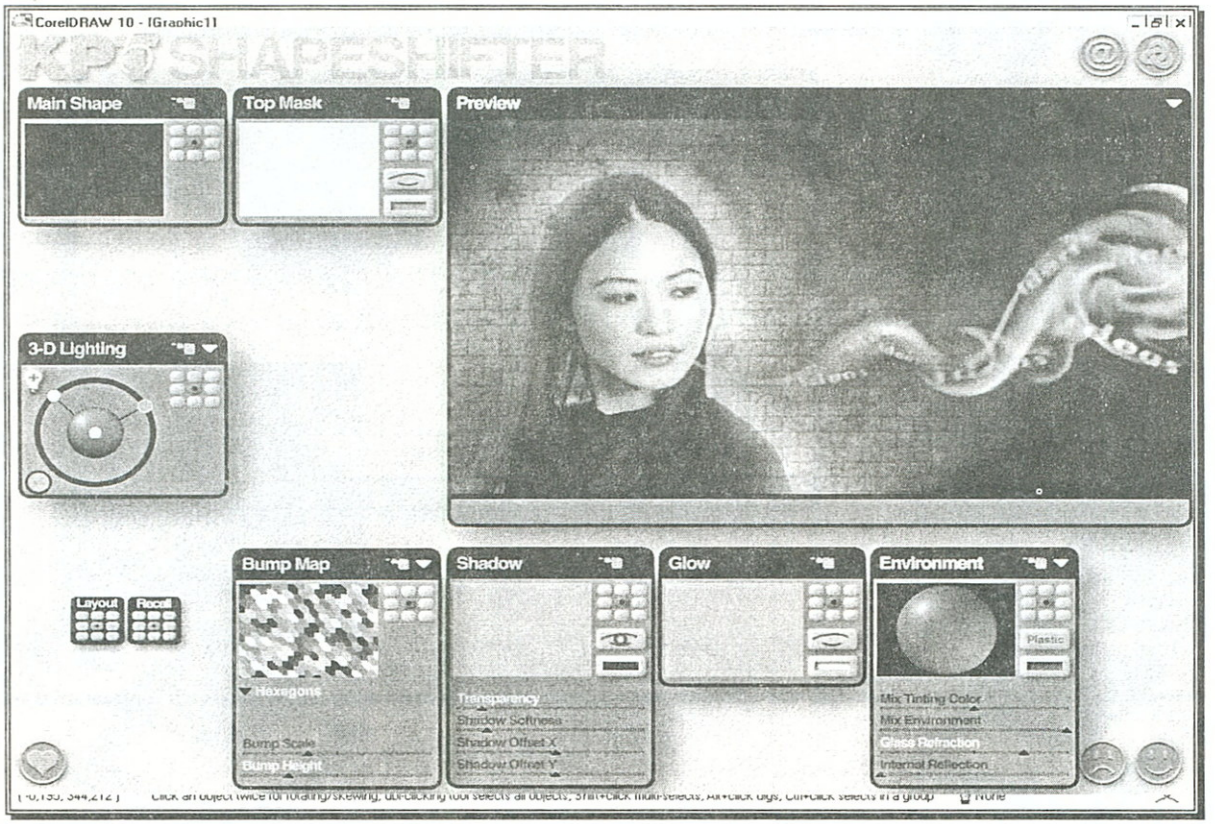


1-12. ábra

Az ikonnal a Corel cég Internetes honlapjára léphetünk. Az ikonnal előre beállított paraméterezések közül választhatunk.

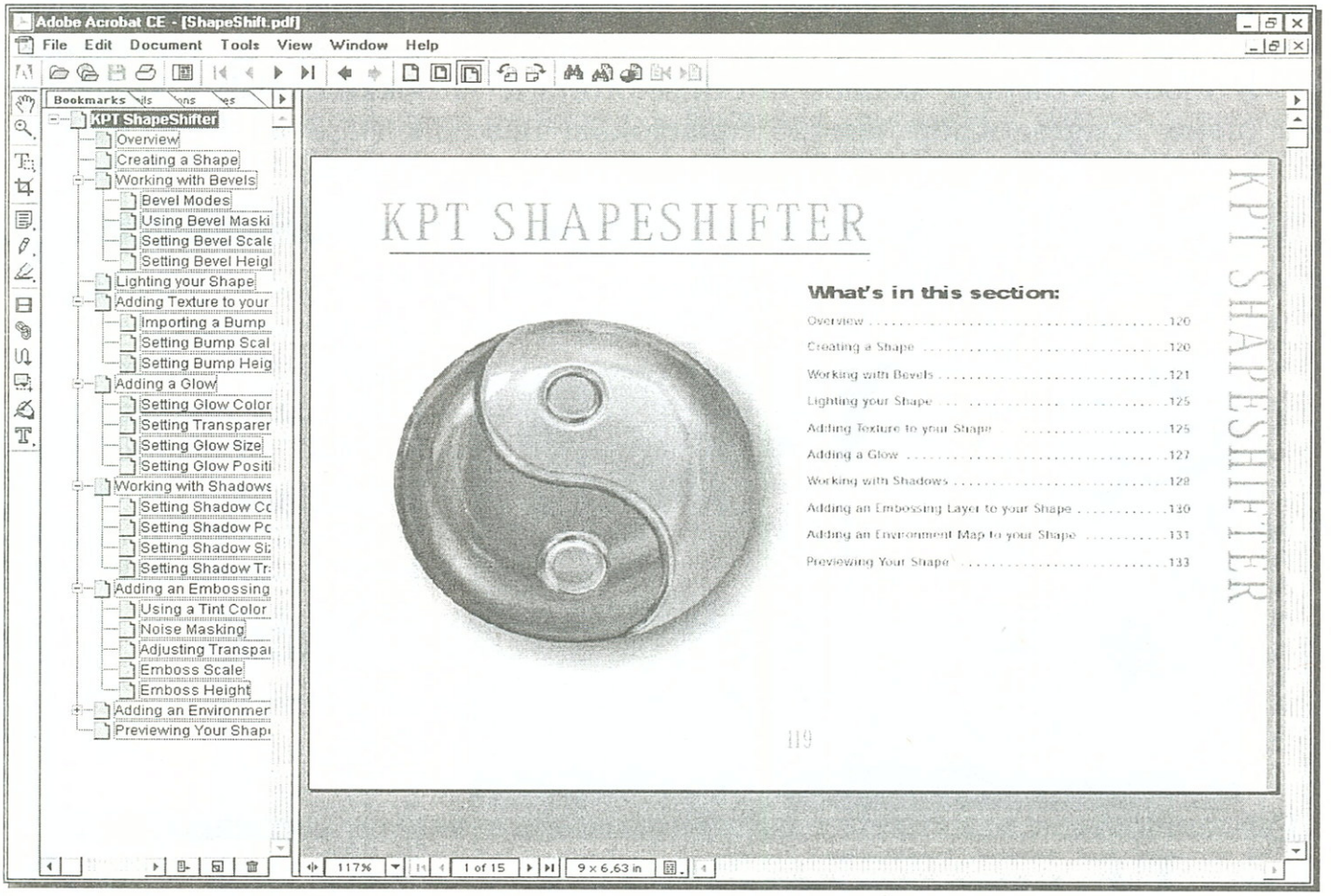


1-13. ábra



1-14. ábra

Az ikonnal a parancs végrehajtása nélkül visszalépünk a szerkesztőablakba (megfelel az Esc billentyű lenyomásának). Az ikon érvényesíti a beállításokat, hajtja végre a parancsot (megfelel az Enter billentyűnek). Az ikonra kattintva tölthetjük be az adott KPT 5 hatáshoz tartozó ismertetést Acrobat *.pdf* formátumban (lásd az 1-15. ábrát).



1-15. ábra

A hatások alkalmazása előtt azért érdemes mentenünk, mert e parancsok csak a legritkább esetekben vonhatók vissza (a korábbi állapotot tartalmazó fájlból viszont helyreállítható a kép).

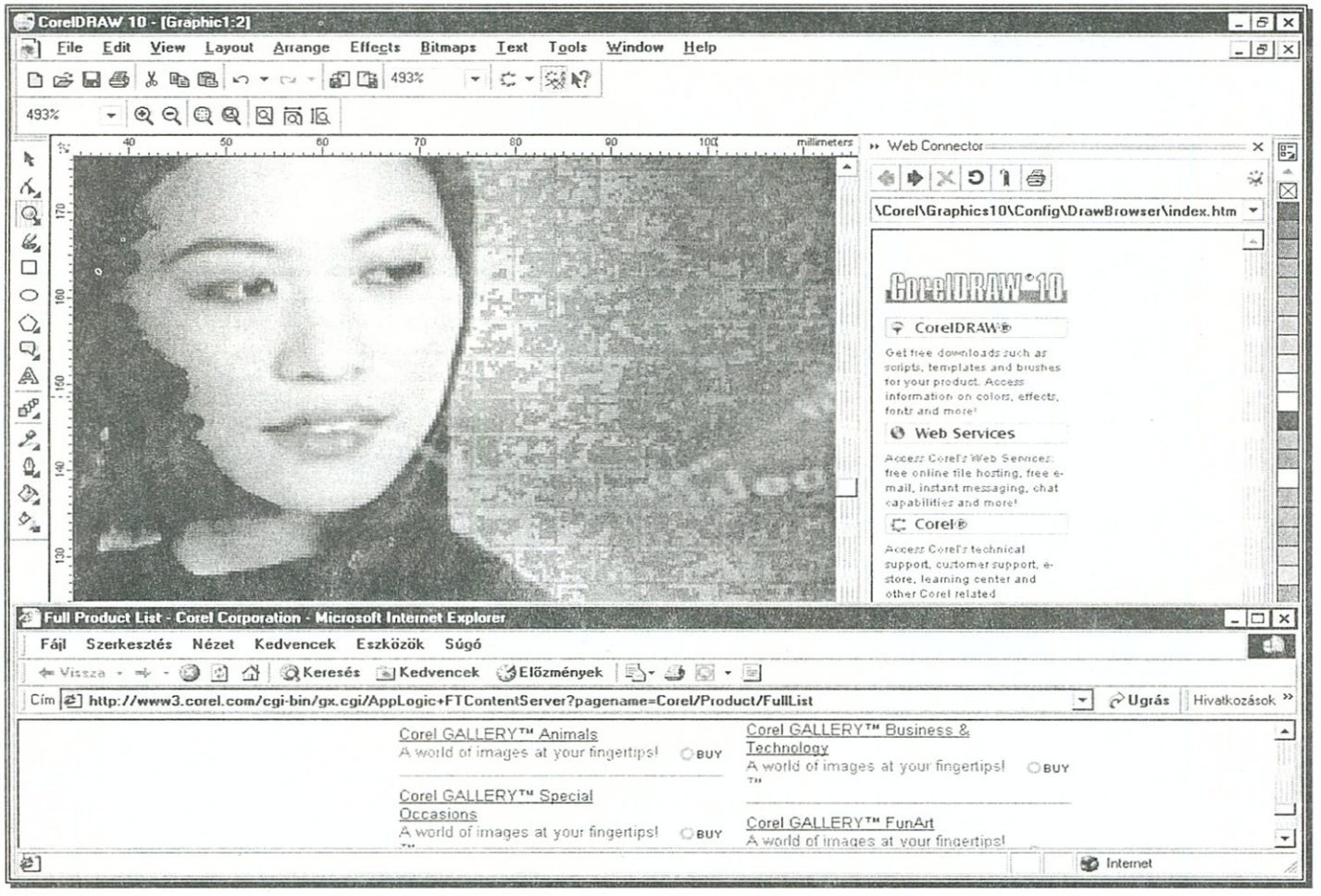
Internet kapcsolat

Az Internet kisebb helyi számítógépes hálózatok világméretű hálózata, amelyhez több millió üzleti, oktatási, kormányhivatali és magánszámítógép csatlakozik. Az Internet egy elektronikus városhoz hasonlítható, amelyben virtuális könyvtárak, bevásárlóutcák, irodák, múzeumok, kávézók stb. vannak. A programban lehetőséget biztosítottak arra, hogy objektumokhoz kereszthivatkozással (az Internet

nyelvén hiperhivatkozással) más dokumentumokat kapcsoljunk akár saját számítógépünkön, akár a hálózati meghajtókon, akár az Interneten. A programban található több új fejlesztés az Internet használatának kiterjesztését célozza.

Web Connector Docker

Ha rendelkezünk Internet kapcsolattal, akkor a **Window** menü **Dockers ▸ Web Connector** parancsával megjelenített dokkolóablak segítségével közvetlenül a programból elérhetünk számos információforrást. A dokkolóablak a szabványos internetes böngészőkhöz hasonló funkciókkal működik (lásd az 1-16. ábrát). A dokkolóablak segítségével a szokásos módon is böngészhetünk.



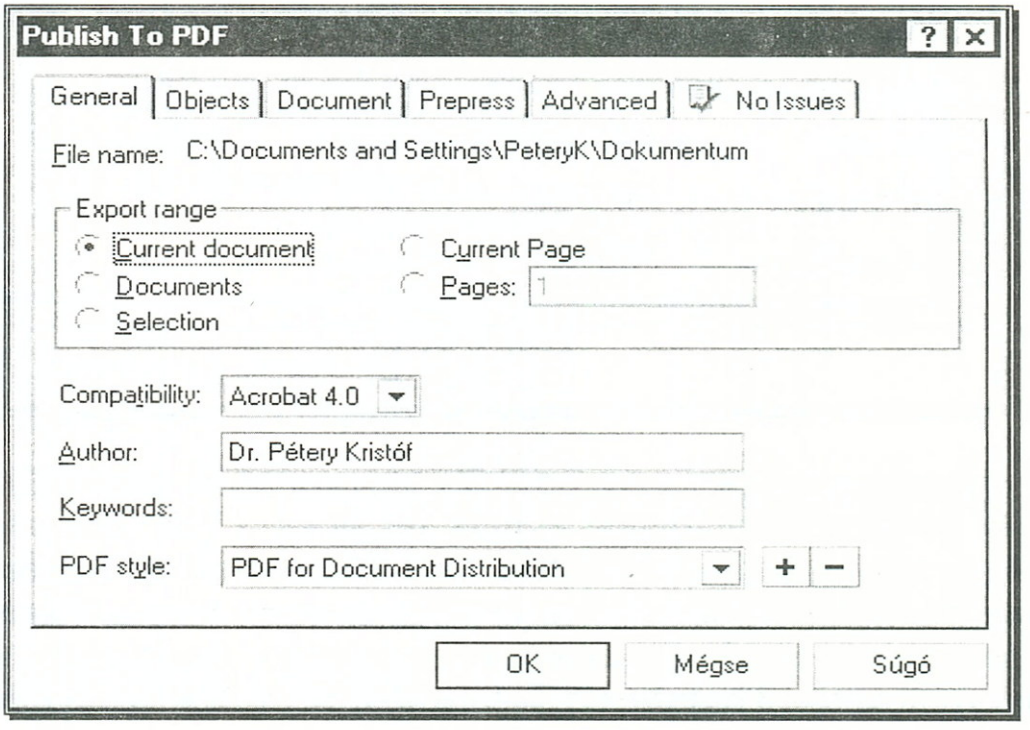
1-16. ábra

PDF (Portable Document Format) készítés

Az Adobe szöveges, vektoros és raszteres elemeket egyaránt tartalmazó hordozható metafájl formátumában tárolt anyag a számítógép képernyőjén grafikusan jelenik meg, vagyis teljesen független lehet az elkészítésekor használt betűtípus telepí-

tésétől. A megjelenítendő szöveget tetszőleges szövegszerkesztő programmal el lehet készíteni, sőt az egyes lapokra nemcsak kép, hanem hang, vagy akár videó anyagokat is beágyazhatunk. Ebben a formátumban a megjelenítendő lapokra – a HTML oldalakhoz hasonlóan – hiperhivatkozásokat (élőkapcsokat, linkeket) tehetünk. A *.pdf* dokumentumok többek közt az Adobe webhelyéről (vagy a CorelDRAW telepítő lemezéről) letölthető ingyenes Acrobat Reader programmal tekinthetők meg. Akár komplett előadás is elkészülhet az erősen tömörített PDF formátumban, mert az Acrobat Reader lehetőséget ad a teljes képernyős lejátszásra is.

A CorelDRAW program új változatában tökéletesítették a PDF-készítési funkciókat, ennek köszönhetően csökkent a fájlméret, gyorsabbá vált a megjelenítés, több, a nyomdai előkészítésre vonatkozó információt (vágó-, kalibrációs és illesztő jelek, fájlinformációk, denzitométer skálák, ICC-színprofil stb.) tárolhatunk dokumentumainkban. A CorelDRAW program új változatában a színátmenetek (Fountain Fills) és a Mesh-fill kitöltések az eredeti (natív) PDF 1.3 objektumként kerülnek beágyazásra. Ez és a bitképek tömörítése (LZW, JPEG, ZIP) is csökkenti a fájlméretet és gyorsítja a renderelési időt. Több megnyitott CorelDRAW 10 és Corel Photo-Paint 10 dokumentumot exportálhatunk egy többboldalas PDF-fájlba. A *.pdf* formátumú exportot a **File** menü **Publish To PDF** parancsával indítjuk. A szokásos fájlmentési párbeszédpanelen adjuk meg a célállomány nevét és tárolási helyét, a **Settings** nyomógombra kattintva megjelenített párbeszédpanelen állítjuk be a PDF állomány speciális jellemzőit (lásd az 1-17. ábrát).

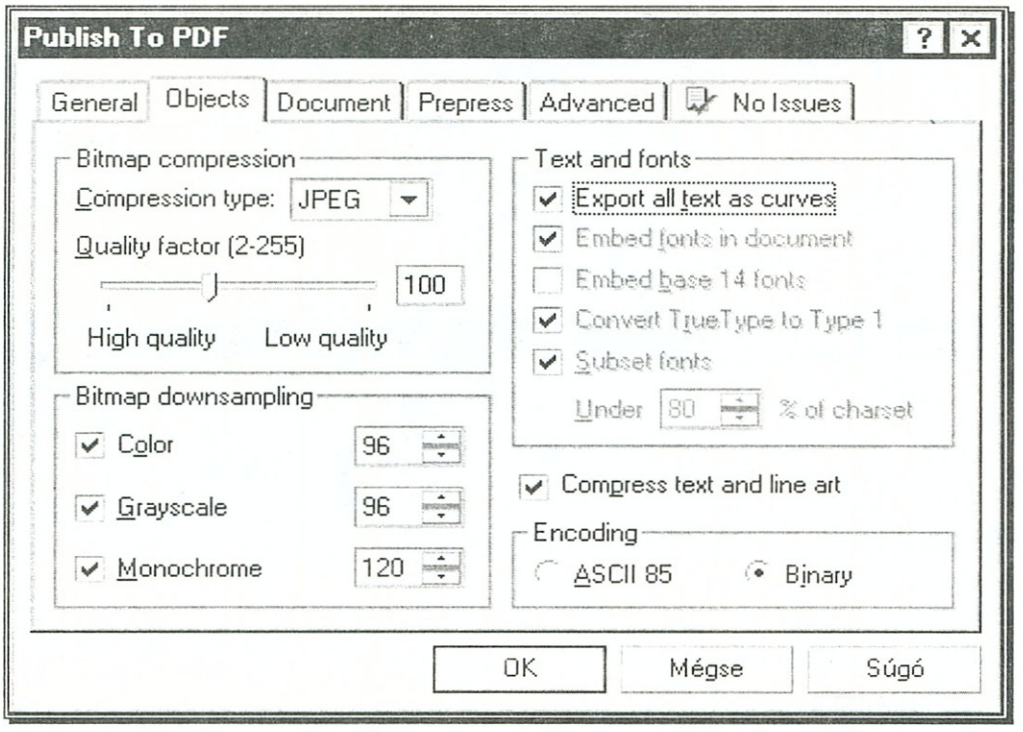


1-17. ábra

A **General** párbeszédpanel-lapon adjuk meg a PDF állományba exportálandó tartalmat, amely származhat az aktuális CorelDRAW dokumentumból (**Current**

Document), annak szerkesztett lapjából (**Current Page**), több oldalából (**Pages**), a megnyitott dokumentumokból (**Documents**), vagy a kijelölt részletből (**Selection**). A többi párbeszédpanel-lap alapértelmezés szerinti beállításai attól függnek, hogy milyen célra készítjük a PDF dokumentumot. A felhasználási területet a **PDF Style** listában adjuk meg. Az előre elkészített beállítások módosításával saját stílust is kialakíthatunk, amelyet a [+] nyomógombra kattintva menthetünk el. Az elmentett stílus ezután megjelenik a listában.

Az **Objects** lapon adjuk meg, mi kerüljön a dokumentumba és a bitképeken milyen tömörítést alkalmazunk (lásd az 1-18. ábrát) JPEG esetében a minőségromlás megengedett maximális mértékét is beállíthatjuk. A szövegeket exportálhatjuk görbeként is, ha nem akarunk a szövegen később módosítani (**Export all text as curves**), egyébként célszerű a használt karakterkészleteket beágyazni a dokumentumba (**Embed fonts in document**), hogy a dokumentumot másik gépen (amelyen esetleg a felhasznált betűkészletek nincsenek telepítve) tovább szerkeszthessék.



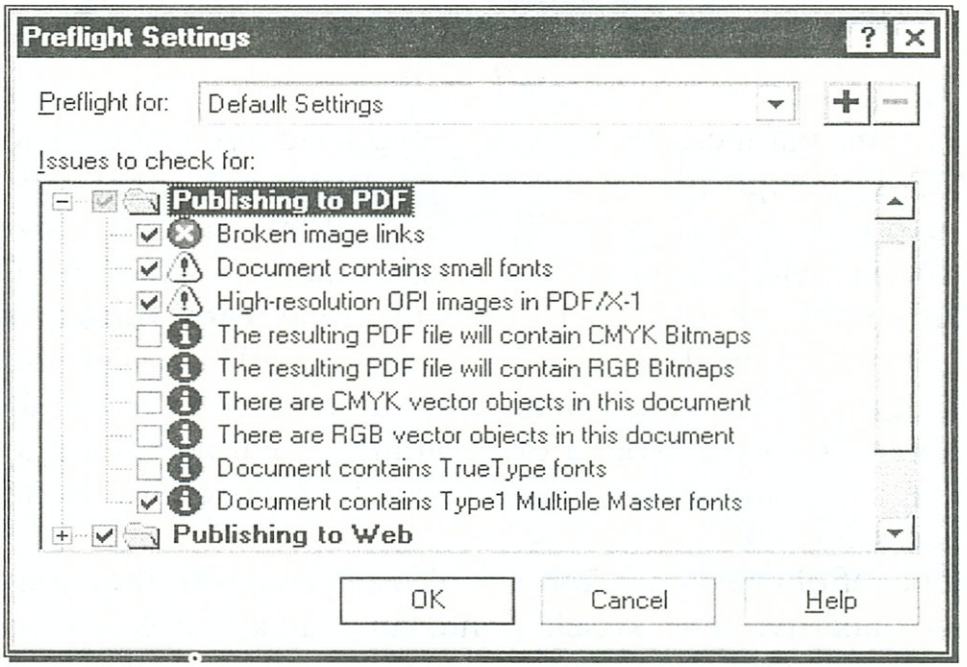
1-18. ábra

A **Document** párbeszédpanel-lapon állítjuk be, hogy a PDF dokumentum tartalmazza-e a hiperszöveg kapcsolókat (linkeket), könyvjelzőket. Illetve a dokumentum a megnyitás után hogyan jelenjen meg (csak az első lap – **Page Only,** teljes képernyős megjelenéssel – **Full Screen,** könyvjelzős – **Bookmark,** vagy több oldalt tartalmazó ikonos – **Thumbnails** – formában). A PDF nézegető programban egyébként e nézetek között később is váltogathat a felhasználó. A **Prepress** párbeszédpanel-lapon a nyomdai előkészítéssel kapcsolatos, a PDF dokumentumba exportálandó adatokat, kiegészítő információkat határozzuk meg. Az **Advanced** párbeszédpanel-lapon a színkezelést, a beágyazandó állományt, a színfutások, a raszte-

res információk, a díszítőszínek megőrzését, a színátmenetes kitöltések fokozatainak számát adjuk meg.

Internetre optimalizált PDF-készítés

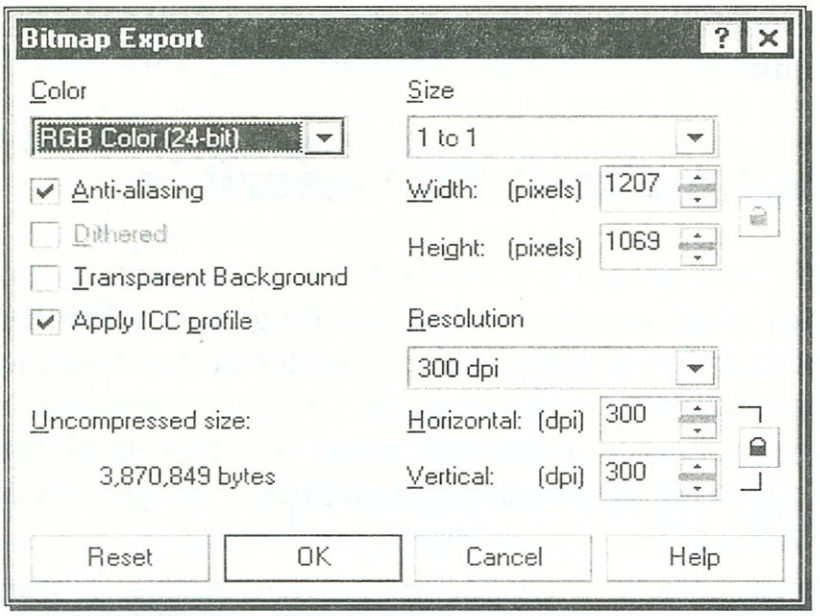
Az internetes publikáció számára készülő PDF dokumentumok előállítása is roppant egyszerű. A felbontás optimalizálásához elegendő a **Publish To PDF** párbeszédpanel **Advanced** lapján kiválasztani az **Optimize for Web** jelölőnégyzetet. Az **Issues** párbeszédpanel-lapon található **Settings** nyomógombbal megjelenített párbeszédpanel jelölőnégyzeteivel pontosan meghatározhatók a PDF és Webes publikációk Preflight-figyelmeztetései, amelyek segítik a megfelelő átalakítási beállításokat (lásd az 1-19. ábrát).



1-19. ábra

PNG (Portabele Network Graphics) támogatás

A PNG veszteségmentes, a JPEG-nél kevésbé hatékony eljárással (LZ77) tömörített RGB kép. A formátumba maszkcsatornát menthetünk, a különböző platformokon való színegyeztetés céljából tartalmazhat információt a gamma-értékekről és a színminőségről is. A JPEG vagy az interlaced GIF formátumhoz hasonlóan támogatja a progresszív képfelépítést, a GIF-hez hasonlóan pedig megadhatunk egy alfacsatornát, amit átlátszó megjelenítéshez használ fel. A CorelDRAW 10. változatában továbbfejlesztett ellenőrzés mellett, újabb beállítási lehetőségekkel exportálhatunk képeket 8-bites (paletted) PNG fájlformátumba.



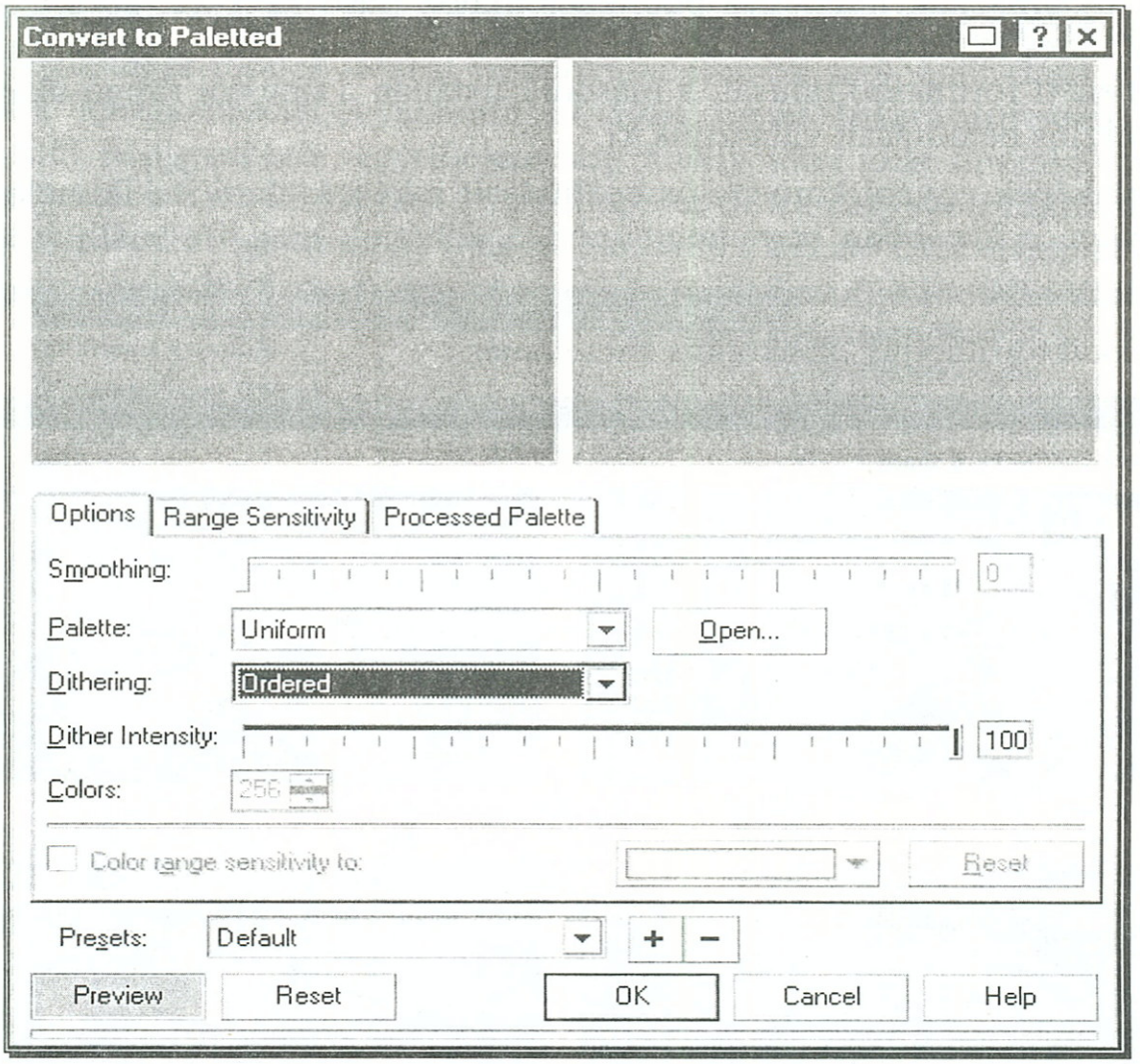
1-20. ábra

A **File** menü **Export** parancsával vagy a Ctrl+E billentyűkombinációval indítjuk a bittérképes PNG fájl exportját. A megjelenő **Bitmap Export** párbeszédpanelen adjuk meg az exportált célfájl színmélységét **(Color)**, méretét **(Size)**, felbontását **(Resolution)**, illetve jelölőnégyzetekkel a színátmenetek finomítását, az árnyalás finomítását **(Dithered)**, az átlátszó hátteret **(Transparent Background)** vagy az ICC színprofil alkalmazását (lásd az 1-20. ábrát). Az átlátszóságot biztosító színnel akkor bővíthetjük a palettát, ha a paletta 256-nál kevesebb színből áll. A lakat ikonokra kattintva ki vagy bekapcsolhatjuk az arányos beállítást, azaz a szélesség és a magasság, illetve a vízszintes és a függőleges felbontás eltérő mértékben állítható be, ha a lakatokat kinyitjuk.

A 8 bites képeket elterjedten alkalmaznak az Interneten, illetve a weblapok tervezésénél. A szürkeárnyalatos képek pontosan átalakíthatók színpalettássá, mert szintén 256 különféle árnyalatot tartalmaznak, a valós színeket alkalmazó színmódokból viszont általában csak veszteség, illetve közelítések árán készíthetünk színpalettás képeket, ezért ilyenkor párbeszédpanelen kell megadnunk a végrehajtási szempontokat (lásd az 1-21. ábrát). A **Convert to Paletted** párbeszédpanel csak akkor jelenik meg, ha a 24 bites RGB színmódú képünket 8 bites színpalettás formátumba mentjük el. Ekkor a **Palette** listában választjuk ki a feltételezett Internet böngészőnek legjobban megfelelő színpalettákat *(Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator stb.)*.

A **Smoothing** csúszkával az átmenetek finomítását, a **Dithering** listával és a **Dither Intensity** csúszkával a színátmenetek finomításának, simításának módját állítjuk be. A *None* esetben nincs átmeneti finomítás, éles sávhatárok jelennek meg, az *Ordered* listaelem választása után az átmenetet szabályos mintázattal, a többi esetben véletlenszerűen szórt pontokkal képezi a program. Beállításainkat a **Pre-**

sets lista melletti [+] nyomógombra kattintva menthetünk el. Az elmentett beállítás ezután megjelenik a listában.



1-21. ábra

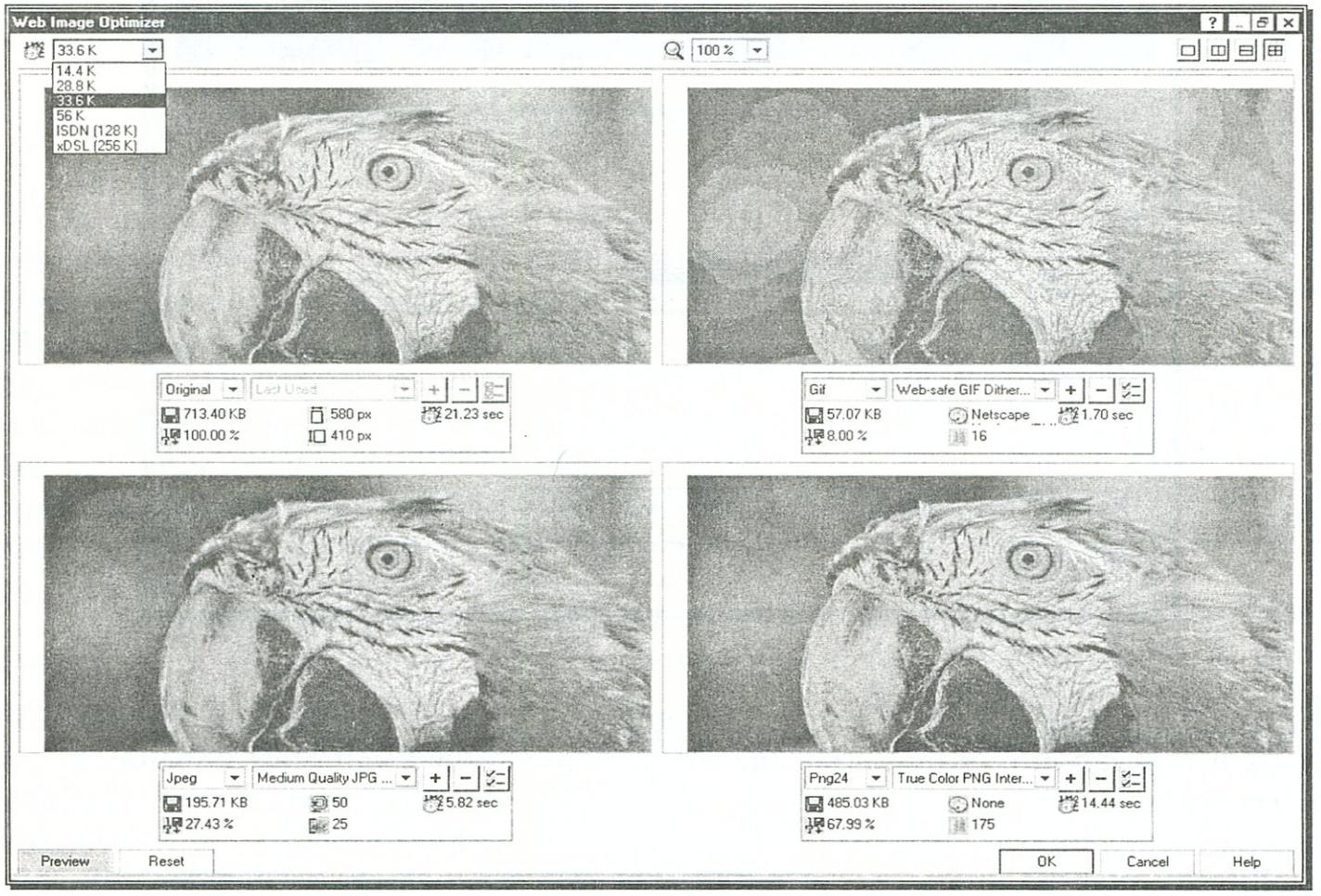
Használhatunk más, előre elkészített palettákat is. Ezeket a **Processed Palette** párbeszédpanel lapon módosíthatjuk (az **Edit** nyomógombra kattintást követően) és a **Save** nyomógombbal menthetjük el *.cpl* kiterjesztésű állományba. Az elmentett paletta megjelenik az **Options** párbeszédpanel-lap **Palette** listáján. A konverziós beállítások után az átlátszóságot jelölő szín meghatározására szolgáló párbeszédpanel jelenik meg.

Internetre készülő képek optimalizálása

A **File** menü **Publish To The Web ▸ Web Image Optimizer** parancsával indítható funkció segít a képek méretének csökkentésében. A megfelelő fájlméret kialakítása során ügyelnünk kell, hogy csak a lehető legkisebb minőségromlás forduljon

elő. A program a **Web Image Optimizer** párbeszédpanelen legfeljebb négyféle, Weben elterjedt kimeneti formátumot mutat be, amelyek segítségével eldönthetjük melyiket alkalmazzuk internetes publikációnkhoz (lásd az 1-22. ábrát). A párbeszédpanel teljes képernyős méretűre nagyítható. A képek alatt megjelenő első listában a kimeneti formátum típusát, a második listában a típustól függő alapértelmezett konverziós beállításait választjuk ki.

A mintaképek egyéni konverziós beállításait a képek alatti ikonokra kattintást követően a korábban bemutatott módon adhatjuk meg. A beállításokat itt is elmenthetjük későbbi felhasználás számára a képek alatti + ikonokra kattintva. A − ikonokkal törölhetjük az aktuális listaelemet.



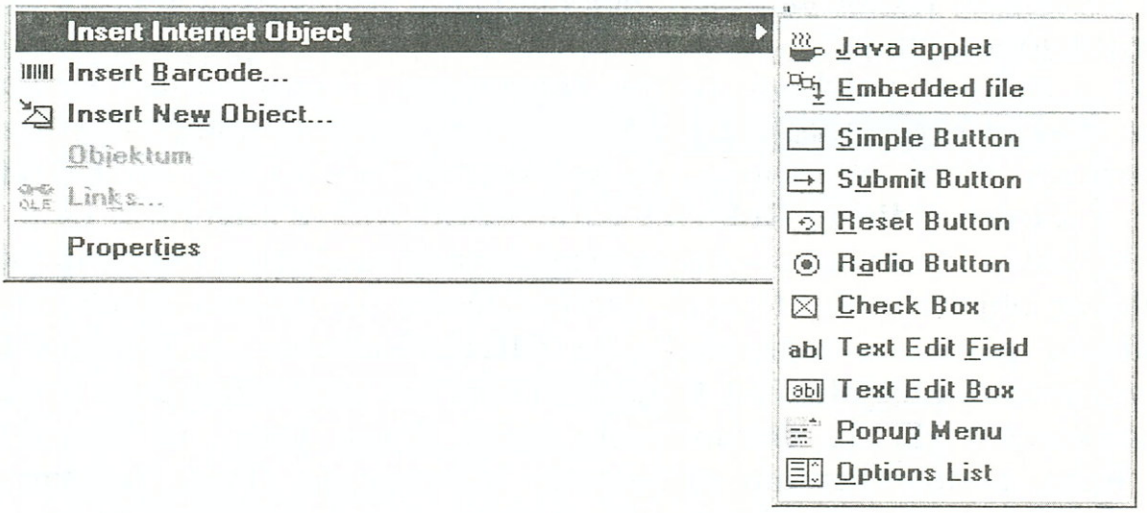
1-22. ábra

A döntést megkönnyítendő a kis képek nagyíthatók, illetve a párbeszédpanel bal felső sarkában látható listából kiválasztott modemnek megfelelő átviteli sebességekre, valamint az átalakított kép méretére vonatkozó információk megjelennek a képek alatt, ha benyomjuk a **Preview** nyomógombot.

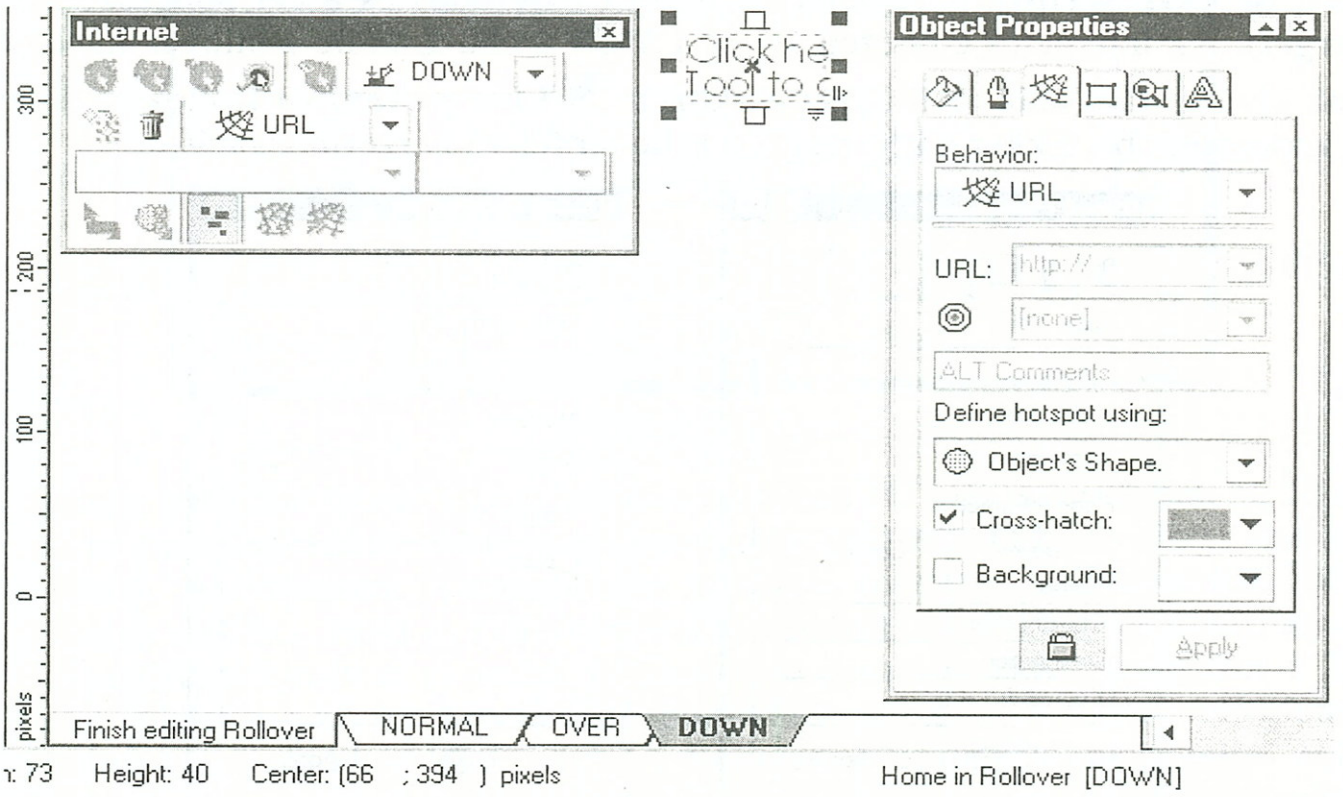
A **Reset** nyomógomb az összes megjelenített mintaképet visszaállítja az eredeti állapotba, de nem állítja helyre a törölt beállításokat!

Weblap objektumok

A program több eszközt biztosít professzionális honlapok kialakításához. Ezek között megtaláljuk többek közt a webdokumentumok sablonjait (lásd az új dokumentumok létrehozásánál), valamint az **Edit** menü **Insert Internet Object** ▸ almenüjéből beilleszthető vezérlőelemeket, amelyekkel akár interaktív oldalak is készíthetők (lásd az 1-23. ábrát). A Java applet és a beágyazott fájlok kivételével mindegyik Internet objektumhoz meg kell adnunk a kezelő CGI szkriptet is.



1-23. ábra

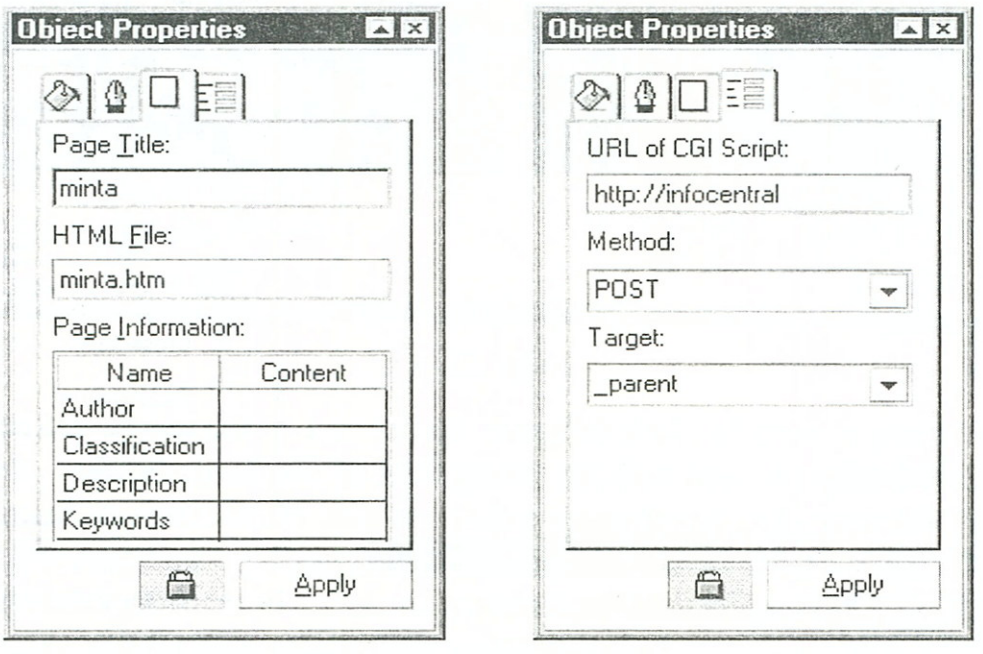


1-24. ábra

Különleges objektumok a „rollover" elemek. Ezeknek három állapotuk van: alaphelyzet *(Normal)*, az egér *(Over)* a kép fölött található, az egér lemegy a képről *(Down)*. A három állapothoz különböző vizuális és (*.wav* kiterjesztésű állományból) hanghatások kapcsolhatók. Szép példáját figyelhetjük meg a rollover objektumoknak a CorelDRAW programcsomag magyarországi forgalmazójának honlapján (www.codra.hu).

Az ilyen objektum kialakítását az objektum megrajzolásával kezdjük. Utána kiválasztjuk az objektumot, majd kiadjuk az **Effects** menü **Rollover ▸ Create Rollover** parancsát. Ekkor alaposan megváltozik a szerkesztőablak, megjelenik az objektum tulajdonságbeállító dokkolóablaka, az Internet eszköztár, illetve három lap, amely a rollover objektum három állapotának megrajzolására szolgál (alapállapotban mindhárom lap tartalma ugyanaz – lásd az 1-24. ábrát). Egyúttal eltűnik a dokumentum többi objektuma. A szerkesztés befejezését az **Effects** menü **Rollover ▸ Finish Editing Rollover** parancsával, illetve a lapfülek előtti hasonló szövegre kattintva fejezzük be – ekkor megjelennek az elrejtett objektumok.

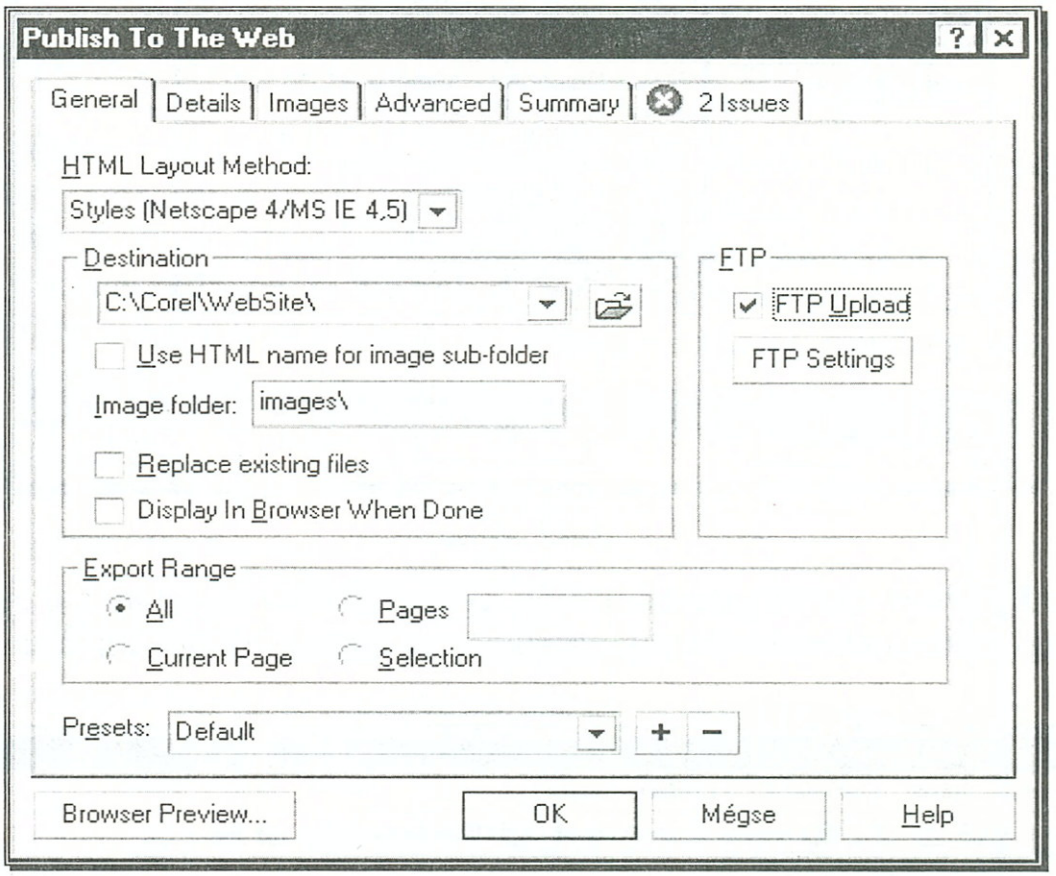
A rollover objektumok utólagos szerkesztésére az **Effects** menü **Rollover ▸ Edit Rollover** parancsát használjuk. Az **Effects/Rollover ▸ Extract Rollover Objects** paranccsal megjelenített **Object Properties** párbeszédpanel lapjain adjuk meg a szerkesztett HTML dokumentum címét **(Page Title)**, az állomány nevét **(HTML File)**, a dokumentum tájékoztató információit **(Page Information)**, a rollover objektumhoz hiperhivatkozással kapcsolt végrehajtó interfész elérését **(URL of CGI Script)**, a végrehajtás módját **(Method)** és a cél böngészőkeretet **(Target)**. Az internetes előnézeti képet a **View** menü **Enable Rollover** kapcsolójának kiválasztása után az Internet eszköztár Live preview of Rollovers ikonjával kapcsoljuk be. Ekkor a kép reagál a rollover feletti kurzormozgatásra.



1-25. ábra

HTML formátumú Internet-publikáció

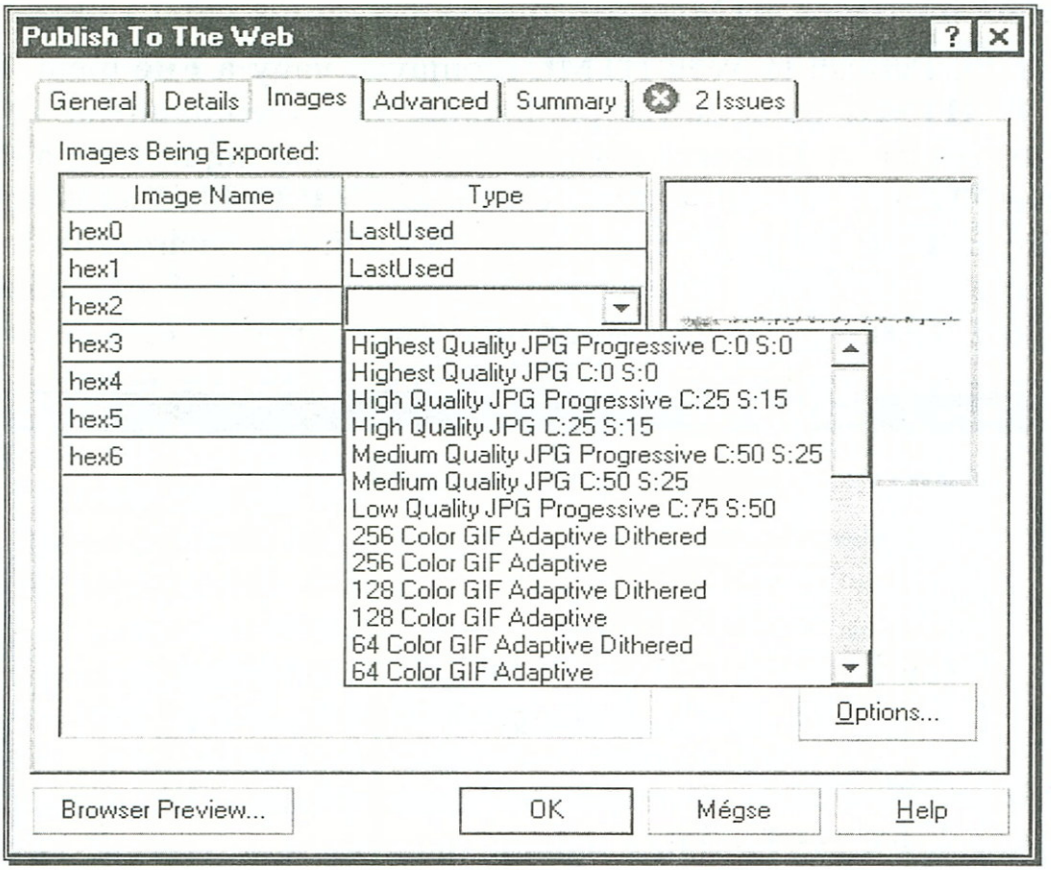
A dokumentum internetes HTML formátumba mentése is sokat változott. Az Internet eszköztár Publish to Web-HTML ikonjával, vagy a **File** menü **Publish To The Web** ▸ **HTML** parancsával publikáljuk dokumentumunkat az Interneten (lásd az 1-26. ábrát). A **General** párbeszédpanel-lapon adjuk meg a célállomány helyét, illetve FTP-vel végzett feltöltés esetén az **FTP Upload** jelölőnégyzet kiválasztása után az **FTP Settings** nyomógombra kattintva határozzuk meg az FTP szervert, a bejelentkezéshez szükséges felhasználói és jelszó adatokkal egyetemben. Az **Export Range** csoportban adjuk meg a dokumentum mentendő részeit.



1-26. ábra

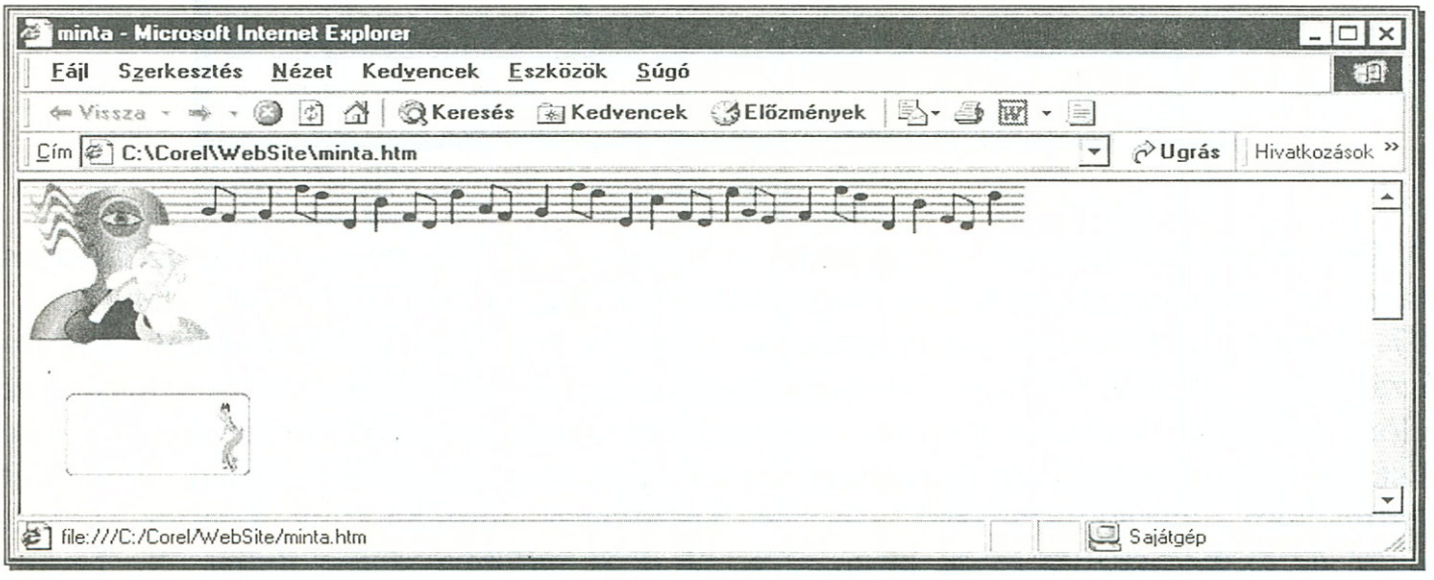
A **Details** párbeszédpanel-lapon látjuk a beállított HTML jellemzőket, az **Images** lapon az összes grafikát külön megtekinthetjük még a publikálás előtt (lásd az 1-27. ábrát). Az **Options** nyomógombra kattintva részletes beállításokkal optimalizálhatjuk a JPEG, PNG és GIF formátumú képeket, egyébként alkalmazhatjuk az előre beállított, letöltést gyorsító, optimalizáló paramétereket, amelyeket a **Type** listából választunk ki. Az **Advanced** lapon adjuk meg a lapba ágyazandó elemeket (stíluslapok, karakterkészletek stb.). A **Summary** lapon találjuk a teljes HTML oldal és összes grafikus objektumának méret és letöltési statisztikáját. Az **Issues** lap itt is a dokumentum és a beállítások ellenőrzésének eredményét közli.

Ezek az **Issues** lapon megjelenő Preflight-figyelmeztetések segítenek kiküszöbölni az esetleges felhasználói hibákat.



1-27. ábra

A **Browser Preview** nyomógombbal még az exportálás végrehajtása előtt, a kiválasztott böngészőben ellenőrizhetjük az elkészült internetes dokumentumot (lásd az 1-28. ábrát).

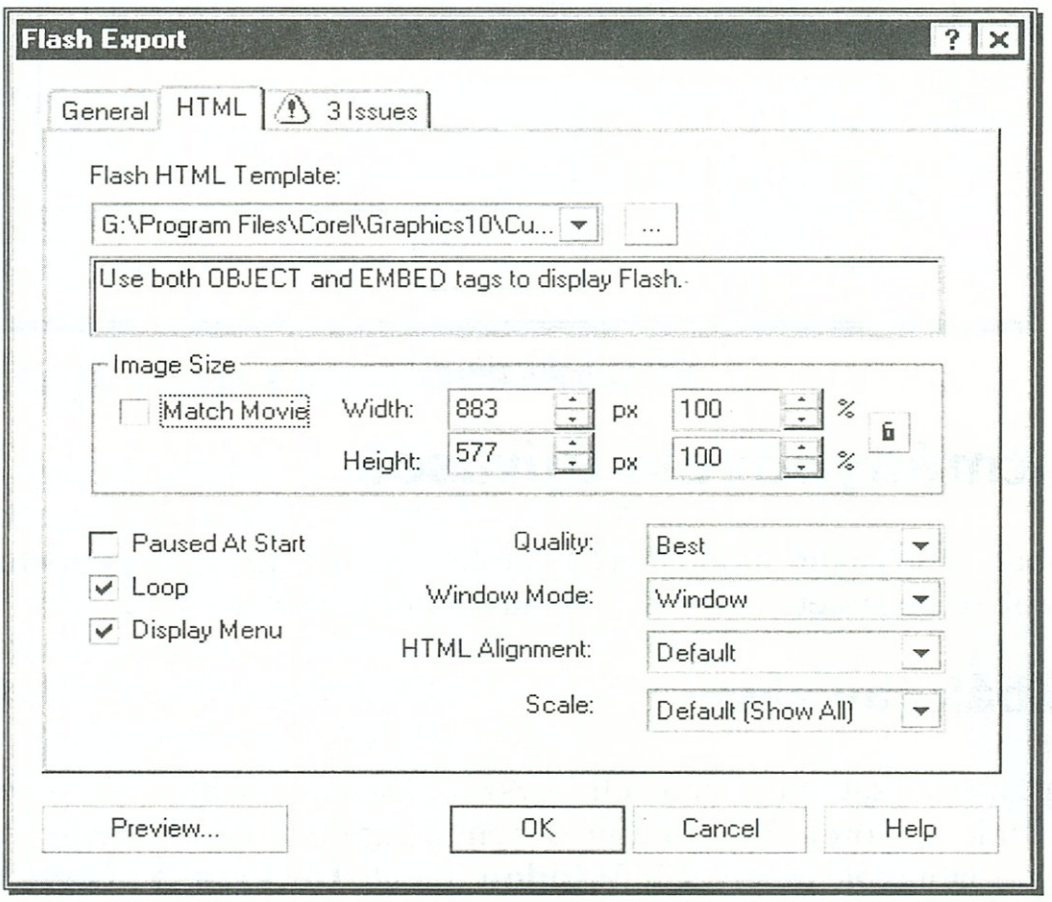


1-28. ábra

A dokumentumban használt bekezdésszövegeket a Web számára megfelelővé alakíthatjuk a **Text** menü **Make Text Web Compatible** parancsával. A grafikus szövegeket előbb bekezdésszöveggé kell alakítani a Ctrl+F8 billentyűkombinációval vagy a **Text/Convert To Paragraph Text** paranccsal. A Web kompatíbilis karakterek csak aláhúzott, félkövér és dőlt attribútumú, 1-7 relatív méretű (10-48 pont közötti), homogén színű, nem körvonalas karakterek lehetnek, ami nem ilyen, az erre a stílusra lesz átalakítva. Ezt a fajta betűkezelést általánossá tehetjük a **Tools** menü **Options** parancsának kiadása után, a *Workspace* kategóriában kiválasztott **Text/Paragraph** ág **Make all new paragraph text frames Web compatible** négyzetének bejelölésével.

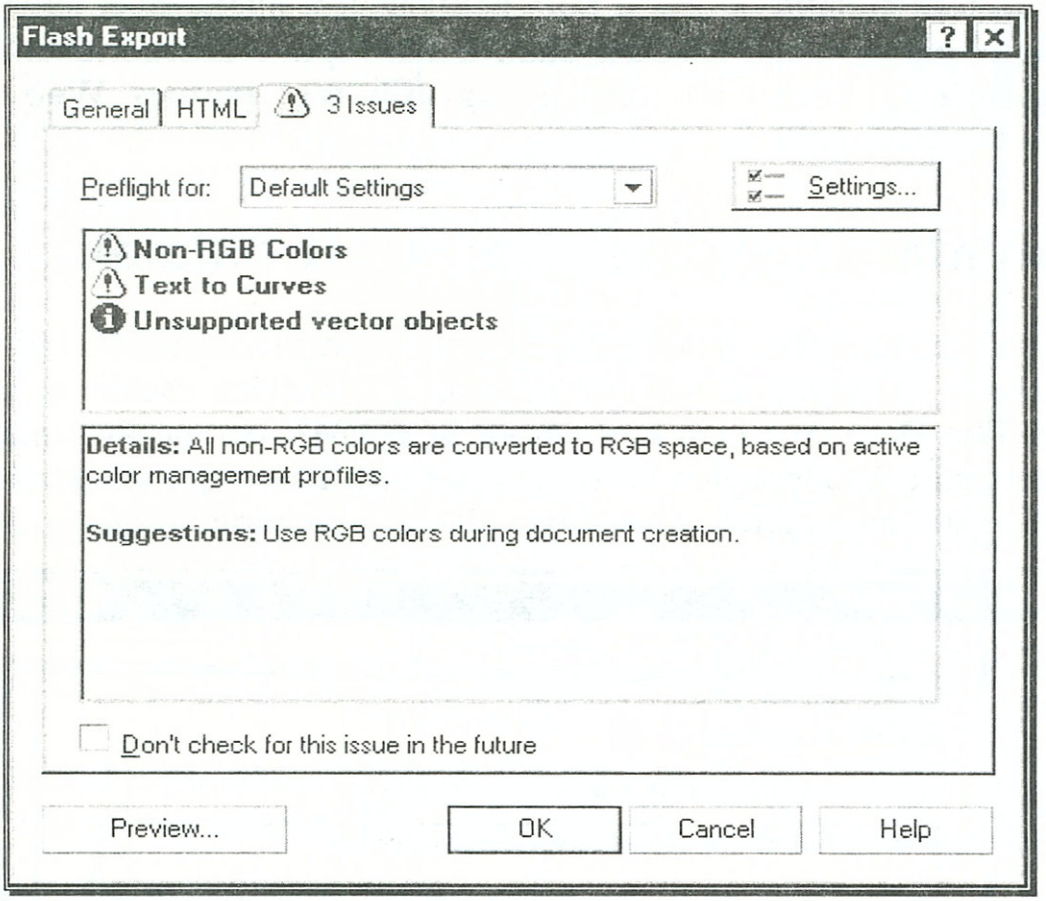
Flash-animációval bővíthető HTML oldalak

A HTML dokumentumokat beágyazott Macromedia Flash (SWF) fájlokkal bővíthetjük. A Flash animációval bővített oldalak publikálása esetén is a **File** menü **Publish To The Web ▸ Flash embedded in HTML** parancsával megjeleníthető **Flash Export** párbeszédpanelen állítjuk be a Flash Player paramétereit (lásd az 1-29. ábrát). Beállítható a méret, a hurokban játszás – looping, minőség, stb.



1-29. ábra

A Preflight-figyelmeztetések a Flash export, illetve a HTML-lapba ágyazott Flash objektumok esetén is használhatók (lásd az 1-30. ábrát). A Flash objektumok exportjánál különféle hanghatásokat is engedélyezhetünk a kurzor helyzetének jelzésére, valamint beállíthatunk JPG tömörítést, felbontást és simítást is. Az elkészült Flash-animációt megvédhetjük a későbbi módosítástól, ha bejelöljük a **General** párbeszédpanel-lap **File Protection from import** négyzetét.



1-30. ábra

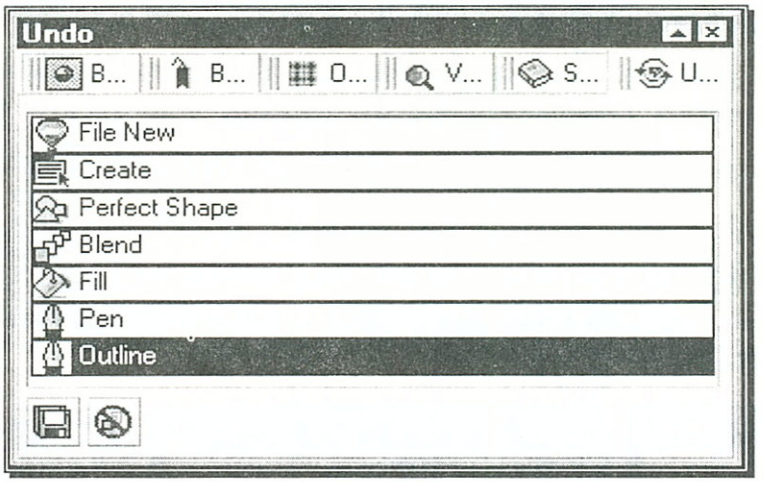
Teljesítménynövelő újítások

A programban több olyan módosítást hajtottak végre, amellyel gyorsították a munkát, könnyebben kezelhetővé tették a felhasználói felületet.

Rajzi hibák javítása

Az új programváltozatban jelentősen egyszerűsödött a hibajavítás. A program fejlesztői átvették a Corel Photo-Paint 9-ben megjelent **Undo/Redo** (visszavonás/ismét) dokkolóablakot, amelyet a **Window** menü **Dockers ▸ Undo Docker** parancsával kapcsolunk be vagy ki (lásd az 1-31. ábrát). Segítségével egyszerre akár több lépés is visszavonható vagy helyreállítható. A visszavonható lépések számát a

Tools menü **Options** parancsával megjelenített párbeszédpanel *Workspace/ General* kategóriájában az **Undo levels** mezőben állítjuk be vektoros, a **Bitmap effects** mezőben raszteres műveletekre.

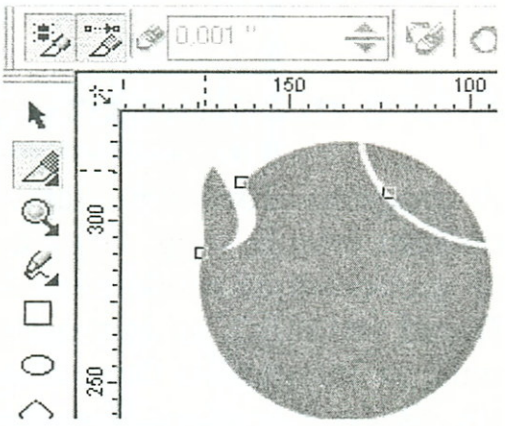


1-31. ábra

A dokkolóablak alján látható Save List to a VBA macro ikonnal a helyreállítási listát Visual Basic modulba menthetjük, a Clear Undo List ikonnal a lista törölhető. A törlés végrehajtását biztonsági kérdés előzi meg. Ha az Undo funkció nem működne, akkor próbáljuk meg leállítani az összes alkalmazást, és a programot az F8 billentyű nyomvatartása közben indítani (ugyanennek felel meg a *x:\draw10\ programs\coreldrw /factory* indítási paraméterezés). Érdemes az ellenőrzést még egy teljesen üres, új képen létrehozott néhány vonal visszavonásával elvégezni, hogy megkíméljük magunkat a későbbi bosszúságtól. A helyes működés feltétele a megfelelő méretű memória és elegendő (összetett képeknél akár több száz megabájt) szabad hely a merevlemezen.

Módosított alap rajzolóeszközök

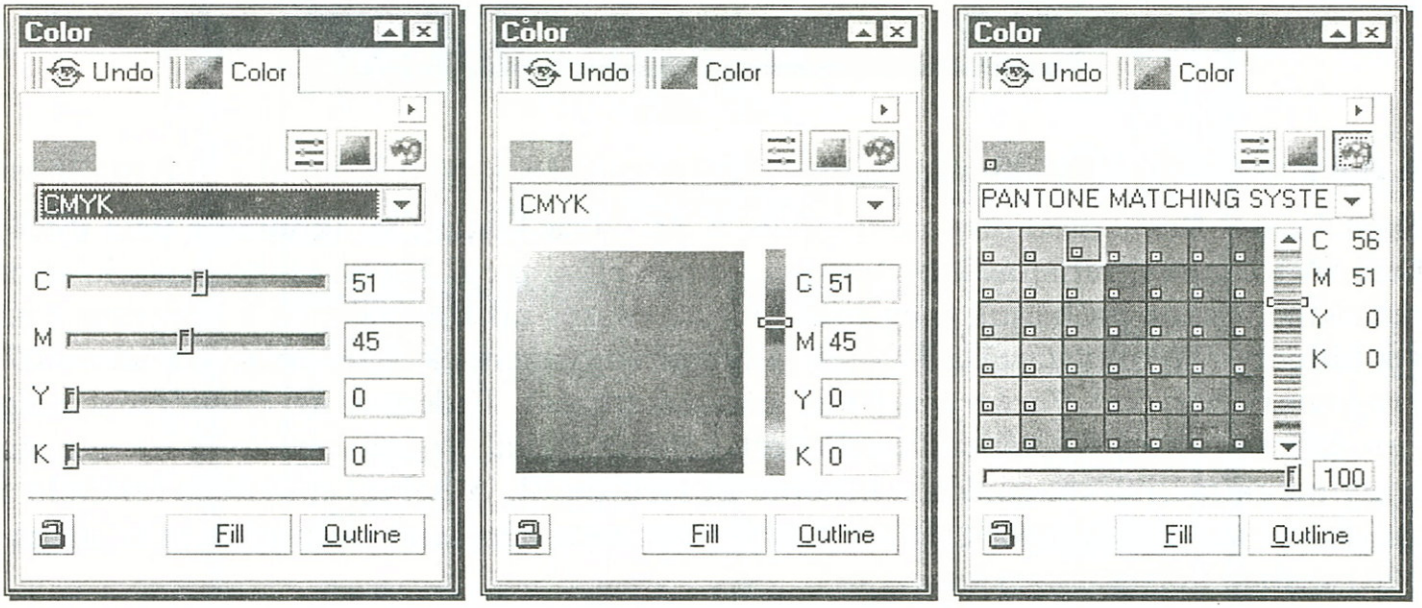
A munka egyszerűsítése érdekében továbbfejlesztették a Zoom, Pick, Knife, Eraser, Bezier eszközöket, így a legegyszerűbb objektumok készítése is könnyebbé vált. Segítségükkel az egyszerű zárt objektumok megnyithatók, szétvághatók, a levágott részek torzíthatók, elforgathatók stb. (lásd az 1-32. ábrát). Az új változatban a teljesen testre szabható kezelőfelületen keresztül már nemcsak bármely alap rajzolóeszköz érhető el, hanem akár zárt (locked) objektum is kijelölhető.



1-32. ábra

Módosított színkezelő dokkolóablak és színpaletták

A továbbfejlesztett **Color** dokkolóablak egyaránt képes kezelni a hagyományos színeket és az Internetes publikáció számára összeállított Web-safe színeket. A színkeverés módját, illetve a színpalettákat a **Window** menü **Dockers** ▸ **Color** parancsával megjelenített dokkolóablak listájában választjuk ki. A dokkolóablak három megjelenési formáját az ablak felső részén látható ikonokkal szabályozzuk. A színpaletták (ikonnal történő) megjelenítése után, a kiválasztott színeket egyszerűen csak ráhúzzuk az átszínezendő objektumra. Ugyanakkor használhatjuk a hagyományos **Fill** nyomógombot a kitöltő és az **Outline** nyomógombot a körvonalszín állításához.



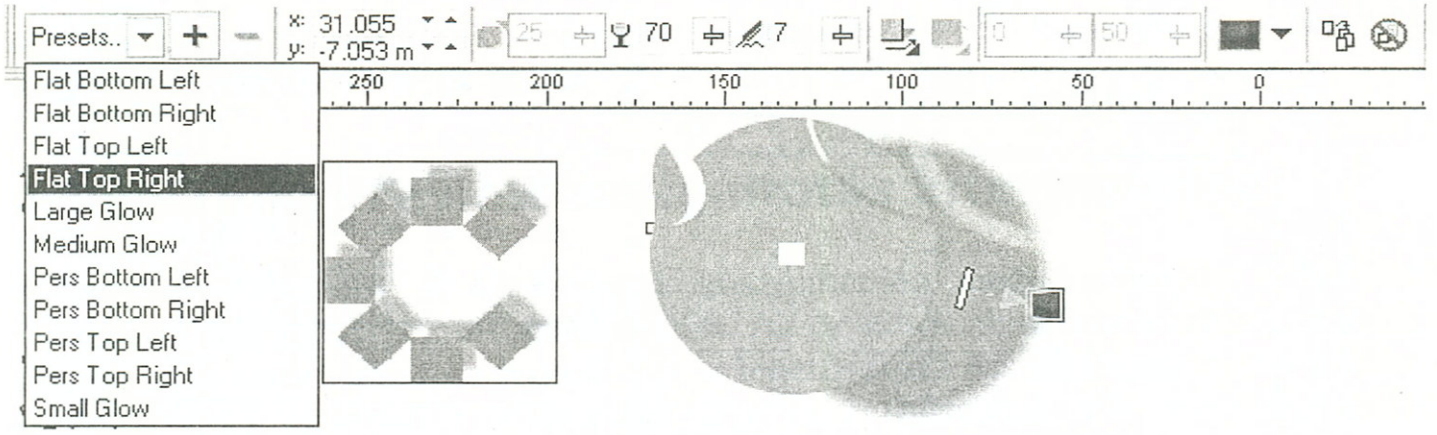
1-33. ábra

A valósidejű nyomtatáshű megjelenítés is elősegíti a színekkel végzett munkát. Valósidejű színkitöltés-mintákat is alkalmazhatunk.

Előre meghatározott hatások használata

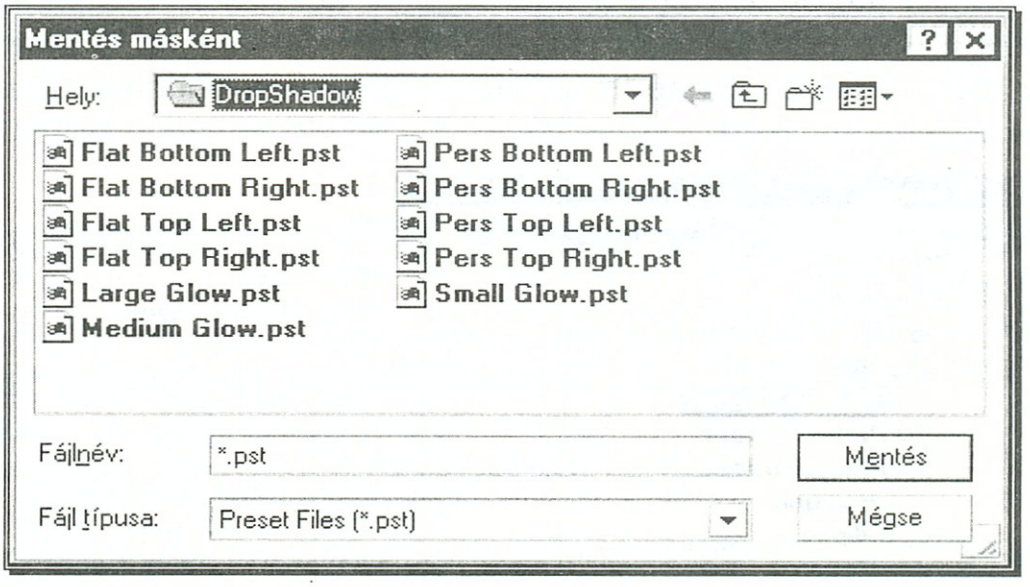
A program előző változatában elterjedt interaktív eszközök többségénél új funkcióként jelenik meg, hogy a gyakran használt paramétereket előre összeállított listában bocsátják rendelkezésünkre. Az interaktív eszköz, mint például az Interactive Blend (áttűnés), az Interactive Distortion (torzítás), az Interactive Contour (körvonal), az Interactive Drop Shadow (vetett árnyék) paraméterezésére szolgáló eszköztár elején megjelent **Presets** lista tartalmazza a beállított mintákat, amelyek kiválasztását előkép segíti (lásd az 1-34. ábrát). Az előre elkészített beállítások *.pst*

kiterjesztésű fájlokban találhatók a *Draw\Presets* mappának az adott interaktív eszközzel megegyező nevű almappáiban.



1-34. ábra

A módosított beállítások saját mintaként menthetők, ha a lista utáni + Add Preset ikonjára kattintunk (lásd az 1-35. ábrát). A saját minták mentésével időt és energiát takarítunk meg, másrész egészen biztosan egyforma hatást alkalmazhatunk különböző dokumentumok objektumain akkor is, ha az eredeti képet nem nyitjuk meg (ami szükséges a tulajdonságok másolásához).

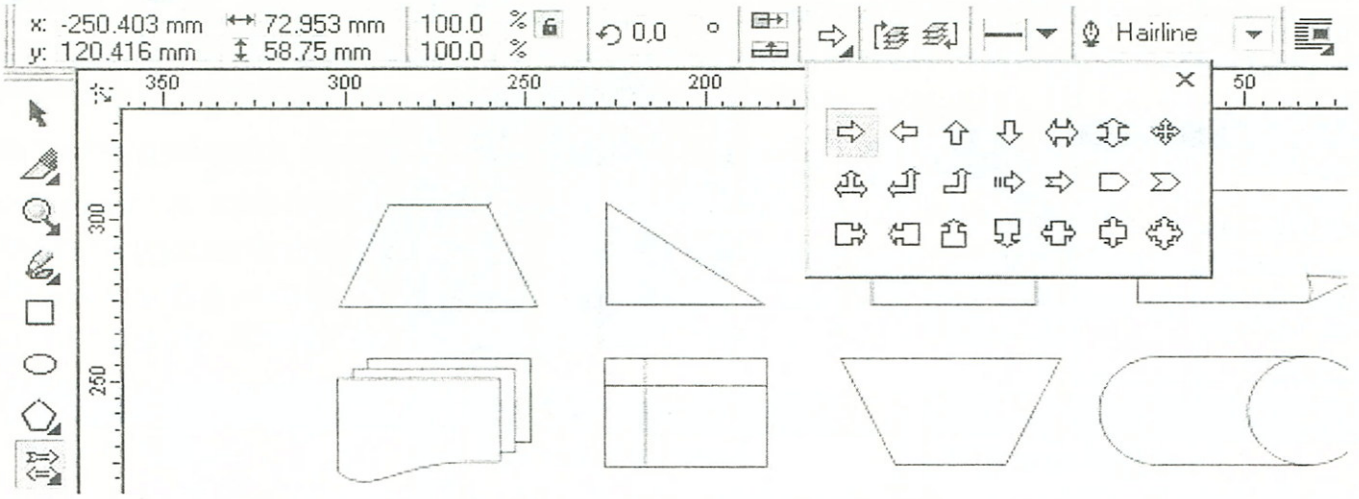


1-35. ábra

Perfect Shapes objektumok

A CorelDRAW 10-ben Perfect Shapes néven számos előre elkészített, módosítható vektoros alakzatot biztosítanak a felhasználók számára. Az előre elkészített objektumok használata szintén időmegtakarítással jár. A nyilak, csillagok, folyamatábrák

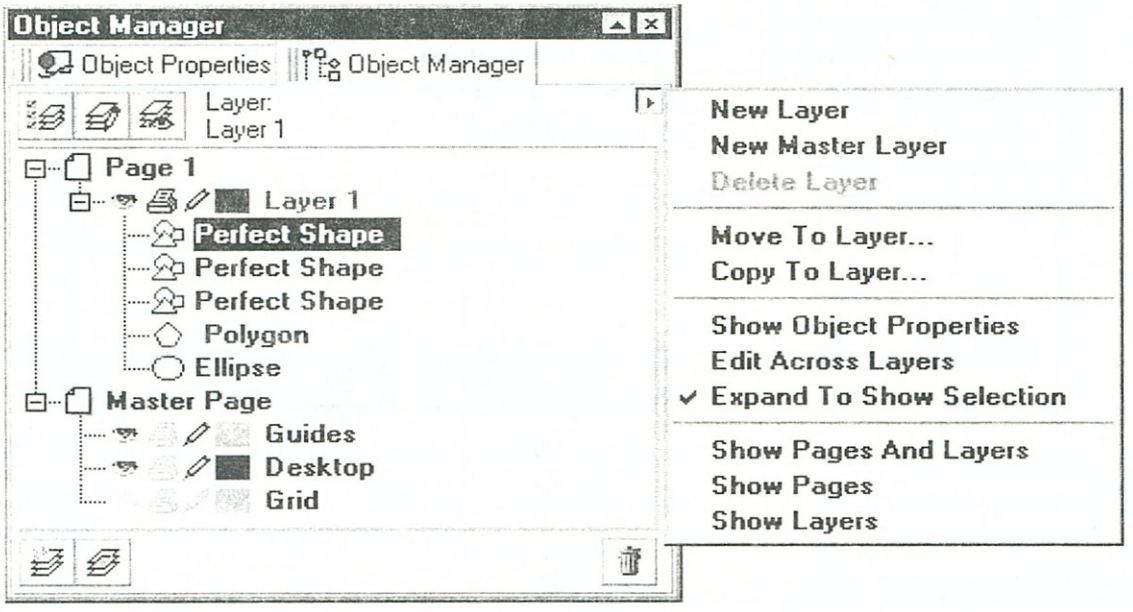
elemei és szövegbuborékok így könnyen létrehozhatók, belsejükbe szöveget illeszthetünk. Ezek az objektumok továbbra is szerkeszthetők maradnak (lásd az 1-36. ábrát).



1-36. ábra

Módosult rétegkezelés

Kisebb változtatást hajtottak végre a rajzi rétegek kezelésére szolgáló, a **Window** menü **Dockers ▸ Object Manager** parancsával be- és kikapcsolható dokkolóablakon (lásd az 1-37. ábrát). Új réteget és mesterréteget létrehozhatunk ikonnal és a dokkolóablak menüparancsaival egyaránt.



1-37. ábra

A kiválasztott rétegek vagy objektumok törlésének leggyorsabb módja, ha az **Object Manager** dokkolóablakban a Delete ikonra kattintunk. A rétegkezelő

objektumai mögött megjelennek az objektumok kitöltési, körvonal és alak jellemzői, ha lenyomjuk a ikont. Az ikonnal válthatunk a rétegek és a rétegek objektumainak hierarchikus megjelenítése között. Az kapcsoló engedélyezi a több rétegre kiterjedő szerkesztést.

A RealTime Preview szolgáltatás kiterjesztése

A RealTime Preview szolgáltatásnak köszönhetően megtekinthetjük a beállított változtatásokat még azok elfogadása előtt. Az új változatban már a szövegek vonalra igazítása során alkalmazhatjuk ezt a lehetőséget. Az alkalmazott formázások eredményének azonnali megtekinthetősége is a formázási időt megtakarításával járhat.

A felhasználói felület átalakítása

A program felhasználói felületének minden eleme teljesen testreszabható, azaz a felhasználó igényeinek megfelelően alakítható át a menüszerkezet, a dokkolt ablakok rendszere és az ikonokkal kezelhető eszköztár. A felhasználói felület elmenthető teljes egészében vagy részleteiben, így bármely másik gépen pillanatok alatt beállítható az egyforma munkakörnyezet. Az elmentett felhasználói felületet e-mail-en keresztül is postázhatjuk.

Automatizálás a MS Visual Basic segítségével

A programban a Microsoft Visual Basic for Applications 6.2-es továbbfejlesztett változatának segítségével automatizálhatjuk a hagyományos és ismétlődő munkafolyamatokat. A programcsomaggal elérhető a Microsoft Forms Package és az ActiveX vezérlők támogatása, amelyekkel egyszerűen kialakítható a számunkra legjobban megfelelő kezelőfelület.

A Microsoft Visual Basic for Applications telepítését külön kell előírnunk a telepítőprogram futtatásakor *(Custom Setup)*.

A program környezete

Programkörnyezeten mindazon eszközök összességét értjük, amelyek lehetővé teszik egy program használatát. Ezek alapvetően két részre oszthatók: a hardverre (mint a futtató gép és a perifériák együttese) és a szoftverre. E két csoport egyes

részei már nem is választhatók szét. Bármi történjék is, a „vasat", azaz a számítógépet, a szoftver, vagyis a programok üzemeltetik, vezérlik és szabályozzák működését. Ebben a részben a hardverkörnyezetet ismertetjük, a szoftverkörnyezetre és a kezelői felületre később, a program telepítésének leírása után térünk ki. Akkor ugyanis a leírtakat már ennyi ismeret birtokában is követhetjük a számítógép képernyőjén, a program futtatása közben.

A számítógép típusát, összetételét általában az operációs rendszer igénye szabja meg, a CorelDRAW 10. változata azonban a gép processzorával szemben erősebb igényeket támaszt. A rajzprogram IBM és azzal kompatíbilis számítógépeken használható, a Pentium típusú AT gépektől kezdve a Pentium IV többprocesszoros gépekig. Az alábbiakban ismertetjük a CorelDRAW működtetéséhez éppen elégséges, illetve célszerűen megfelelő személyi számítógépek összetételét.

A minimális (a fejlesztők szerint éppen elégséges) számítógép-összetétel:

200 MHz-es Pentium processzor;
64 MB RAM;
1.2 vagy 1.44 MB kapacitású floppy;
kétszeres sebességű CD-ROM-meghajtó a telepítéshez,
160 MB szabad hely a winchesteren;
VGA mono monitor és vezérlőkártya;
egér vagy más grafikus pozicionáló eszköz (lehet nyomásérzékeny digitalizáló tábla is!);
bármilyen, a *Windows* által támogatott hálózati kártya, ha a hálózatot is szeretnénk használni;
Windows 98, Windows ME vagy *Windows NT 4.0, 2000, XP* operációs rendszer.
Megjegyezzük, hogy ezen a konfiguráción (a lassú processzor és a kevés memória miatt) a program rendkívül lassan működik. Mindenképpen erősebb eszközök beszerzését javasoljuk (lásd alább).

A célszerűen megfelelő számítógép-összetétel:

Pentium processzor II (a programokat erre optimalizálták);
128 MB RAM;
1.2 vagy 1.44 MB kapacitású floppy;
minimum 3 GB winchester;
tízszeres sebességű CD-ROM-olvasó;
1024x768 képpontos felbontásra alkalmas SVGA színes monitor és vezérlőkártya;
Microsoft egér vagy azzal kompatíbilis grafikus mutatóeszköz;
lapolvasó és digitális kamera;
színes nyomtató a végeredmény megjelenítésére;
bármilyen, a *Windows* által támogatott hálózati kártya, ha a hálózatot is szeretnénk használni;

Windows 98, Windows ME vagy *Windows NT 4.0, 2000, XP* operációs rendszer.

A CorelDRAW 10.0 programcsomagot az alábbi számítógépeken teszteltük, illetve a leírás az alábbi konfigurációkon készült:

Pentium-Pro 200 processzor, illetve Pentium II 400 processzor,
128 MB RAM,
1.44 MB kapacitású floppy,
3,2 GB SCSI Ultra winchester,
SVGA színes monitor, PCI sínes vezérlőkártya 4 MB RAM-mal,
10-szeres sebességű SCSI CD ROM,
HP LaserJet 4000 fekete lézer, Tektronix Phaser 850 szilárdtintás színes nyomtató,
HP ScanJet 3 és ScanJet 6350 szkenner,
Olympus 1400 XL digitális fényképezőgép,
Microsoft egér,
Windows 2000 Professional operációs rendszer angol és magyar nyelvű változata (a leírásban a szükséges helyen utalunk a parancsok magyar nyelvű megfelelőire).

A program telepítéséhez szükséges szabad terület a merevlemezen:

- A *Windows 98* operációs rendszer szokásos helyigénye a merevlemezen FAT 16 fájlrendszernél 225 MB, FAT 32 fájlrendszernél 175 MB. A helyigény a kiválasztott összetevőktől függően 140 és 300 MB között változhat.
- A *Windows ME* operációs rendszer 150 MHz-es vagy jobb Pentium, illetve kompatíbilis processzoron fut, szokásos helyigénye a merevlemezen 480 MB. A helyigény a kiválasztott összetevőktől függően 455 és 635 MB között változhat.
- A *Windows NT 4.0 Workstation* operációs rendszer szokásos helyigénye a merevlemezen 110 MB.
- A *Windows 2000 Professional* operációs rendszer szokásos helyigénye a merevlemezen 650 MB.
- A *CorelDRAW 10.0* helyigényét jelentősen befolyásolja az alkalmazott fájlrendszer, illetve lemez konfiguráció (például egy 2 KB méretű fájl a FAT fájlrendszer mellett, 1GB-os merevlemezen 16 KB-ot, 2 GB-os lemezen 32 KB-ot foglal el). A program telepítésekor a tényleges fájlméretről kapunk információt és nem a fentiektől is függő számítási eredmény jelenik meg. Így előfordulhat, hogy a telepítés során hibajelzést kapunk még akkor is, ha az alábbi szabad terület rendelkezésünkre áll a merevlemezen. Mindezek miatt csak tájékoztatásul: a program minimális helyigénye 129 MB, a szokásos telepítés helyigénye 299 MB, a teljes – minden alkalmazást, szolgáltatást és sablont tartalmazó – telepítéshez 299 MB szükséges (ehhez jön még a telepített karakterkészletek mérete). A programhoz több mint 4000 True Type és Type 1 karakterkészletet adnak, de a Windows alatt ebből legfeljebb 500-at használhatunk egyidejűleg...

Az előző programváltozathoz hasonlóan itt sem választhatjuk a program CD-ről történő futtatását.

Saját gépünk összetételét legegyszerűbben a Norton SD, illetve más hasonló, felderítő programmal állapíthatjuk meg, de alkalmazhatjuk a Microsoft Office programok súgó menüjének **Microsoft ... névjegye (About...)** parancsát is. A parancs hatására megjelenő párbeszédpanel **Rendszeradatok** nyomógombja bemutatja gépünk legfontosabb paramétereit.

Az elkészített grafikákat végső soron ki akarjuk nyomtatni, így a CorelDRAW konfigurációjából nem hiányozhat a nyomtató sem. A nyomtatás minősége szempontjából a tintasugaras nyomtató a lézeressel csaknem egyenértékű, sőt egyes esetekben az olcsóbb lézernyomtatókét felül is múlják, azonban az előbbiek stabilitása és sebessége nem felel meg a professzionális alkalmazás igényének. Ha színesben akarunk nyomtatni (ami egy rajzprogram esetében nem szokatlan igény), akkor azonban – egyelőre legalábbis – nem látszik jobb (olcsóbb) megoldás a tintasugaras nyomtatóknál. Ezek között olcsón (100 e Ft alatt) már 1440 dpi felbontású nyomtatókhoz is juthatunk. A legjobb képminőséget általában a színrétegzéses vagy más technikával különleges fotópapírra nyomtató eszközök biztosítják. Ezek nyomatai szinte alig különböztethetők meg a fényképektől, ám a nyomtatáshoz használt papír ára egyelőre igen borsos.

Az igen elterjedt mátrixnyomtatók általában akkor alkalmazandók, ha az ütéses elven működő nyomtatás előnyét ki tudjuk használni. Ez mindmáig az átütő leporellópapírt használó többpéldányos nyomtatás területe. A leporellópapírokat erre a célra gyártják előrenyomtatott űrlapként is (például számla vagy egyéb bizonylat). A mátrixnyomtatók egyéb előnyökkel is rendelkeznek, mint az olcsóság, az alacsony fajlagos nyomtatási költség, megbízhatóság, némely típusnál a megerőltető hálózati igénybevételre alkalmasság. Ezzel szemben általában zajosak és nyomtatásuk eredményének minősége sem felel meg minden célra. A CorelDRAW rajzok közül talán a címkéket érdemes ezeken a nyomtatókon kinyomtatni, ugyanis vannak olyan etikettcímkék, amelyeket sokszor leporelló papírhordozón forgalmaznak.

A nyomtató egy munkahelyre jutó fajlagos többletköltségét csökkenteni tudjuk, ha irodánkban több szövegszerkesztő és egyéb nyomtatót használó rendszer működik, ugyanis célszerű, ha egy nyomtató több számítógépet szolgál ki. A professzionális konfigurációhoz nagyobb papírméretek kezelésére alkalmas tintasugaras vagy szilárdtintás nyomtató, esetleg nyomdai levilágító berendezés, lézernyomtató szükséges, ez azonban jelenleg még drága eszköz (a megfelelő minőségű és teljes oldalra kiterjedő grafikák nyomtatásához ezek memóriáját is bővíteni kell, illetve esetlegesen a nyomtatóba beépített merevlemez is hasznos lehet).

A professzionális grafikus munkahelyek elengedhetetlen tartozéka a lapolvasó (szkenner), újabban a digitális fényképezőgép is, ezek kezelését beépítették a CorelDRAW programcsomagba. A CorelTRACE alkalmazással a szkennelt képekről karakterfelismerést és rajzdigitalizálást is végezhetünk.

A CorelDRAW! 10.0 használata

A CorelDRAW használata, a program alkalmazása legkevesebb a következőket jelenti: programtelepítés, programindítás, rajz vagy szöveg, illetve mindkettőt tartalmazó dokumentum létrehozása, módosítása, formázása, szükség esetén állománykezeléssel, a dokumentum kinyomtatása, esetlegesen elektronikus postázása, a program futtatásának befejezése. Az állománykezelés a leggyakoribb műveletek közé tartozik, ezért ennek elsajátítása – nem utolsósorban munkánk biztonságos végzése érdekében – rendkívül fontos.

A program telepítése és eltávolítása

A Windows NT alatt adminisztrátori jogokkal telepíthetjük csak a programot. Ez azok számára fontos, akik az operációs rendszer *Server* változata alatt dolgoznak, a *Workstation (Windows 2000 Professional)* változatban rendszerint rendelkezünk ilyen jogokkal.

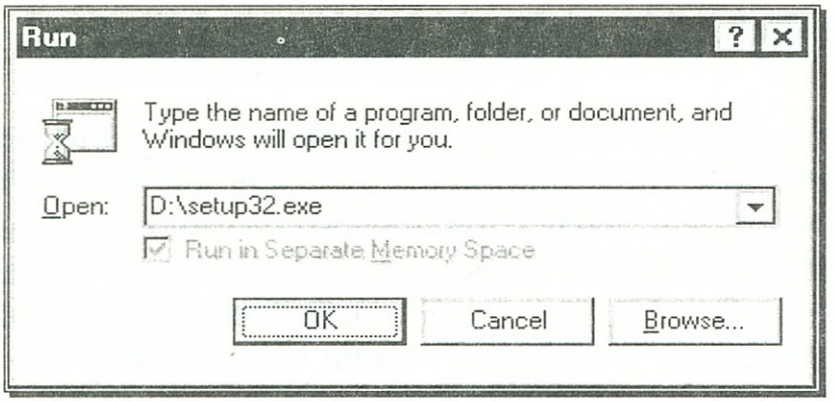
A telepítés megkezdése előtt távolítsuk el a program korábbi verzióit, valamint zárjunk be minden futó alkalmazást. Természetesen a program előző változatára építő „upgrade" telepítőkészlet esetében a 9. programváltozatot meg kell tartanunk.

Ha a 10.0-s változatot már telepítettük, akkor a telepítő programmal újabb programrészekkel bővíthetjük a már gépünkön található részeket. A korábbi verziók eltávolításához futtassuk a Start menüből elérhető **Programs/CorelDRAW 10 ▸ Setup and Notes ▸ Corel Setup** programot vagy a **Control Panel ▸ Add/Remove Programs - Corel Applications** parancsát adjuk ki.

A Windows indítása (az operációs rendszer betöltése) után, illetve a fenti előkészítést követően behelyezzük a telepítő lemezkészlet első CD-jét a CD meghajtóba. A telepítés ekkor általában automatikusan elindul, régebbi CD meghajtók esetében azonban szükség lehet a kézi indításra. Ekkor a CorelDRAW telepítéséhez először a Start nyomógombra kattintás után megjelenő menü **Run...** (Futtatás) parancsát adjuk ki. Az 1. számú CD-ről a *Setup32* programot indítjuk (a futtatandó program nevét kérdező párbeszédpanelbe beírjuk a meghajtó nevével a program nevét: **e:\setup32** [vagy szükség esetén **f:\setup32** stb.], majd megnyomjuk az Enter billentyűt, illetve az **OK** nyomógombra kattintunk).

A **Run** (Futtatás) paranccsal megjelenített párbeszédpanel **Browse** (Tallózás) nyomógombjával a telepítőprogramot a meghajtókon és a könyvtárakon böngészéssel kereshetjük ki (lásd az 1-38. ábrát).

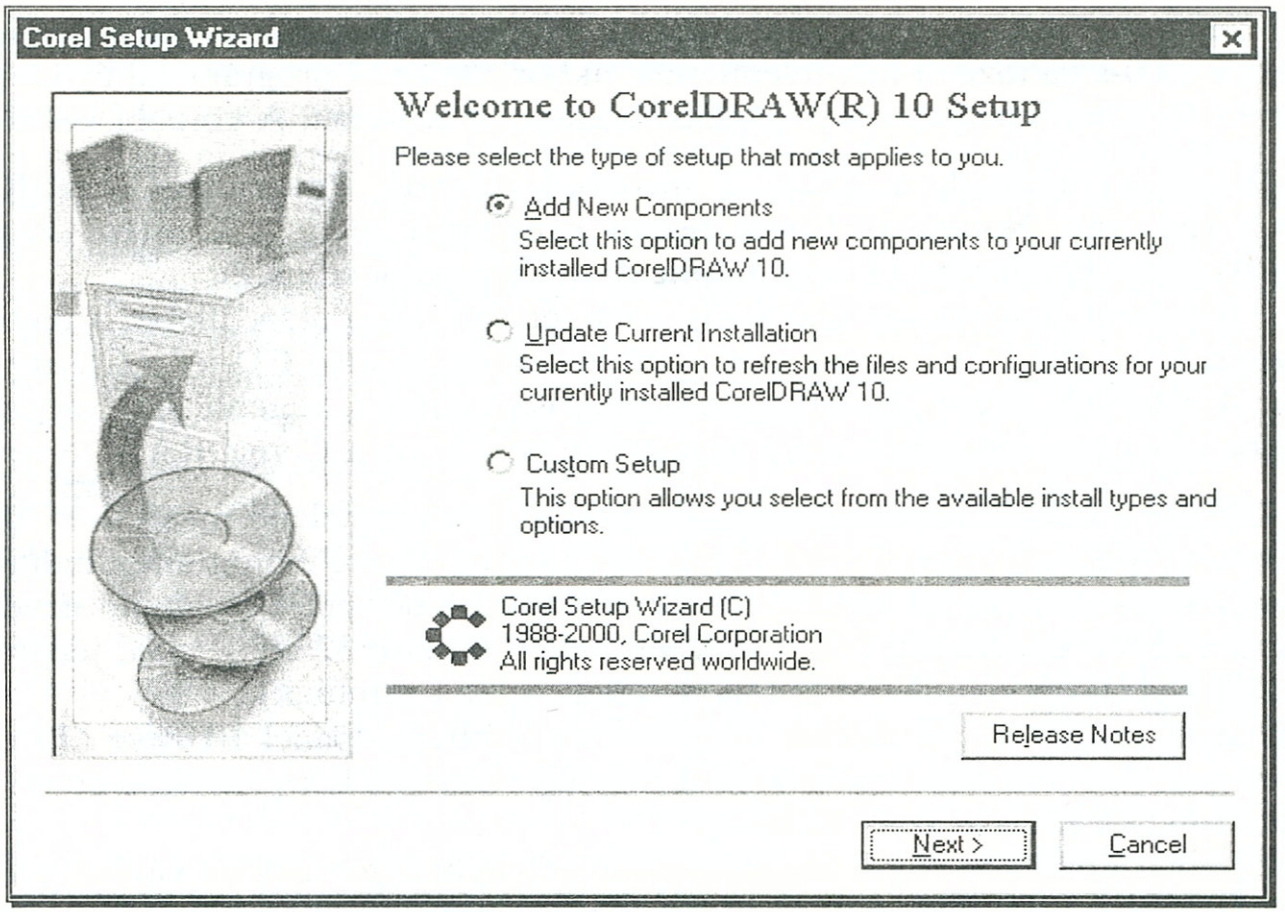
A telepítőprogram képernyői között a következő nyomógombokkal válthatunk:
Back (Vissza): Visszatér az előző párbeszédpanelhez.
Next (Tovább): Folytatja a telepítést, a következő párbeszédpanelre lép.



1-38. ábra

Cancel (Mégse): A telepítés befejezése nélkül kilép a telepítőprogramból. Egyúttal eltávolítja a telepítéshez ideiglenesen létrehozott állományokat.

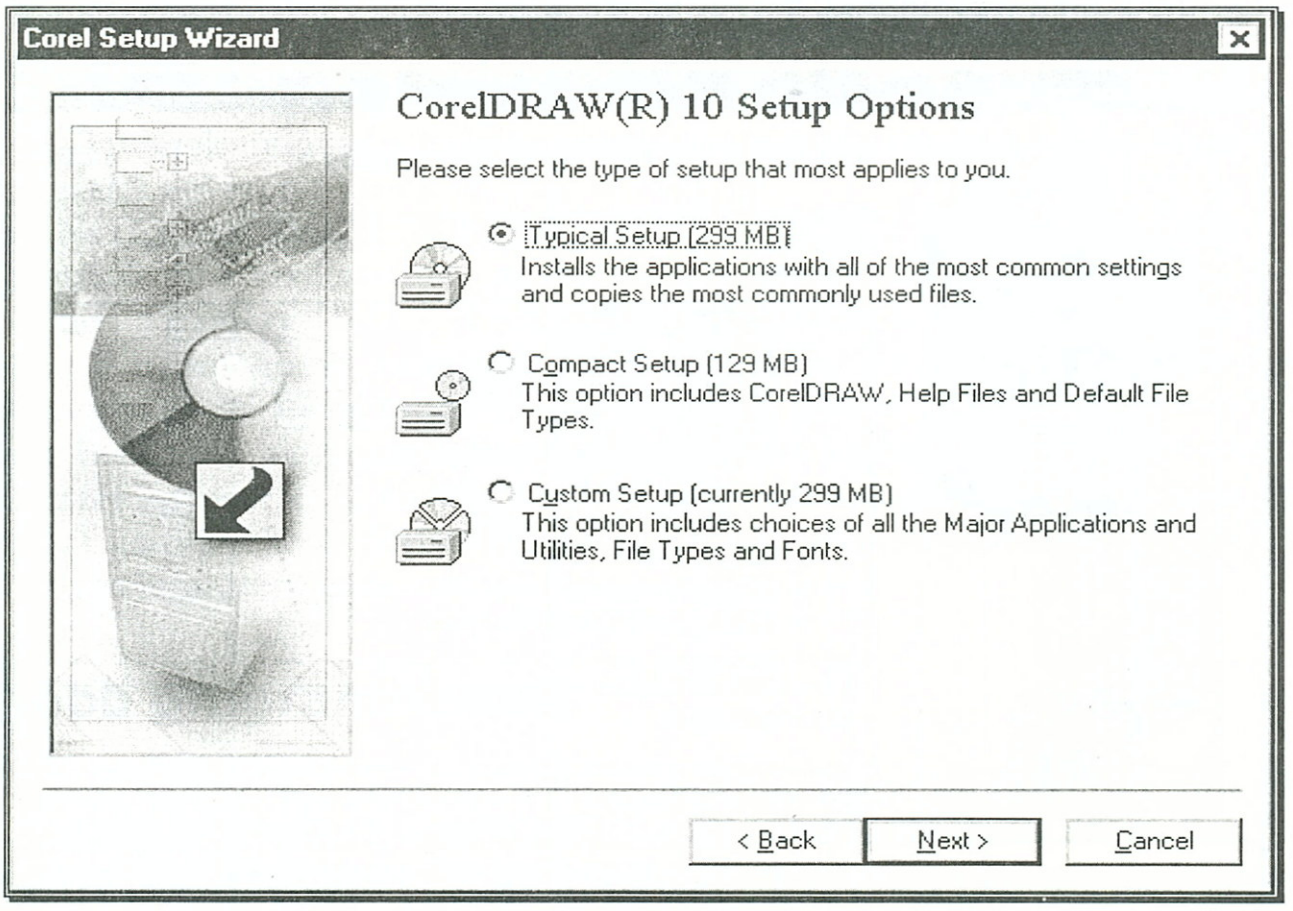
A következő képernyőn fogadjuk el a licence-megállapodást. Ennek megfelelően két újabb nyomógomb jelenik meg: **Accept** – elfogadjuk a megállapodásnak a gördíthető listaablakban megjelenő feltételeit, majd folytathatjuk a telepítést, **Decline** – nem fogadjuk el a megállapodást, így a telepítés nem folytatható tovább. A telepítő az **Accept** nyomógombra kattintás után bekéri a felhasználói és termékazonosító adatokat, majd az ellenőrzés érdekében kiírja azokat a képernyőre.



1-39. ábra

Ha újratelepítést, illetve új, még nem telepített programrészekkel bővítést végzünk, akkor a licence-megállapodás párbeszédpanelje helyett az 1-39. ábra szerinti párbeszédpanelen választókapcsolókkal határozzuk meg a telepítés további menetét. Az **Add New Components** rádiógombbal jelezzük, hogy új programrészeket telepítünk, az **Update Current Installation** választókapcsolóval felújítjuk a korábbi telepítést. Erre akkor lehet szükség, ha valamilyen hiba miatt megsérülnek a telepített állományok. A **Custom Setup** rádiógombot akkor választjuk, ha gyakorlott felhasználóként már az eredeti telepítés során is ezt a részletes beállítási lehetőséget alkalmaztuk.

Ezt követően jelenik meg az 1-40. ábra szerinti párbeszédpanel, amelyen választhatunk a telepített programverzió teljessége vagy részlegessége között. A 10.0-s változatban háromféle telepítési lehetőség közül választhatunk a választókapcsolók bejelölésével. A kiválasztás után a telepítési választék leírása keretben megjelenik a beállítás ismertetése. A 9.0-s változat előtt megszokott, CD-ROM típusú telepítés, vagyis a minimális helyfoglalás lehetősége megszűnt.

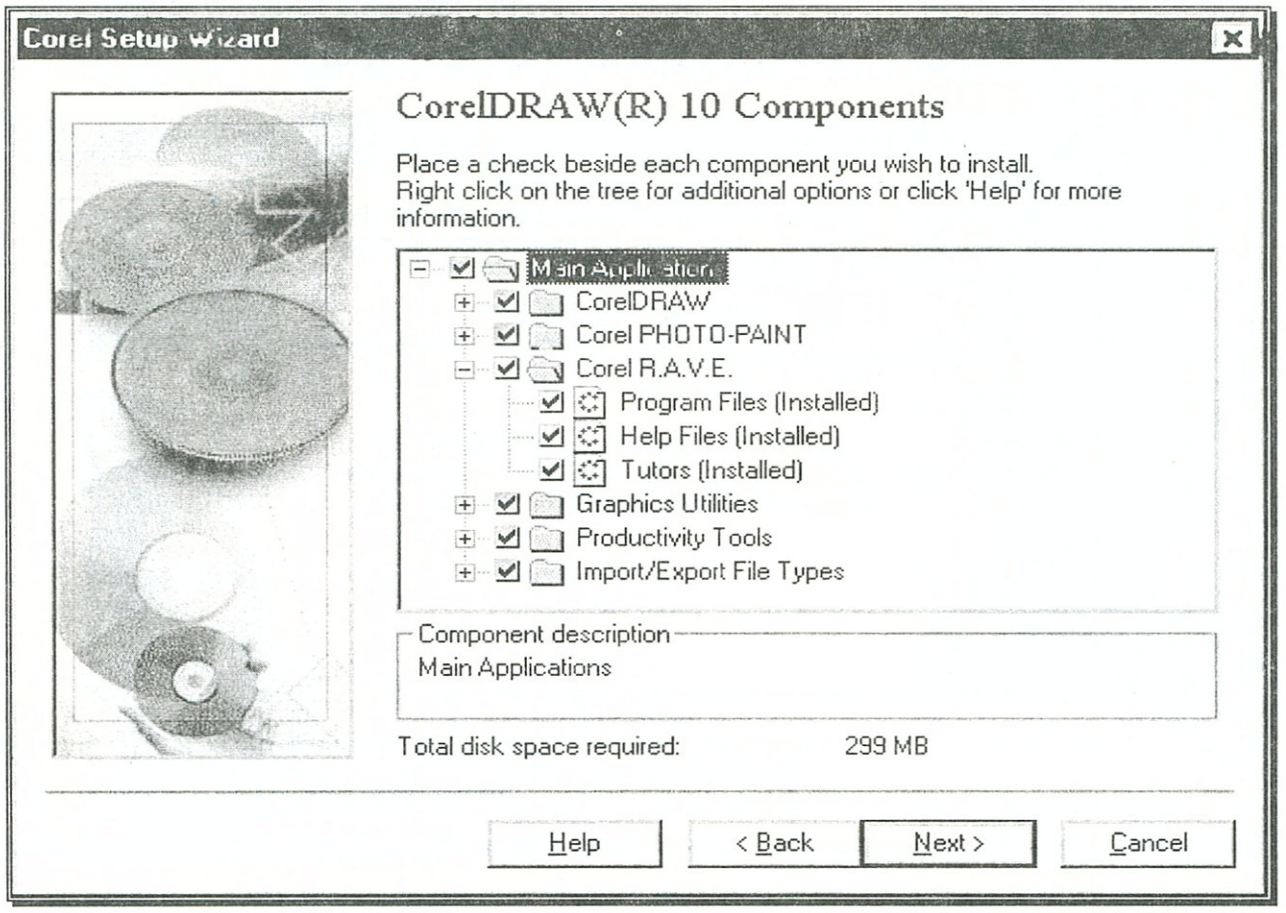


1-40. ábra

Telepítési lehetőségek

Typical Setup (tipikus): Telepíti a CorelDRAW 10 alkalmazáscsomag leggyakrabban használt moduljait, összetevőit. A merevlemezen szükséges hely 299 MB.
Compact Setup (minimális): Csak a CorelDRAW 10 programhoz legszükségesebb fájlkészletet, alapértelmezéseket és súgót telepíti. Ez adja a minimális háttértárigényt. A merevlemezen szükséges hely 129 MB. Ez mintegy nyolcszorosa annak, amit a korábbi, CD-ROM típusú telepítés igényelt.
Custom Setup (egyéni): Saját választásunk alapján telepíti a CorelDRAW összetevőit, moduljait, szkenner és digitális fényképezőgép meghajtóit, a telepített eszközök színprofiljait, illetve betűtípusokat. Ezzel érhetjük el a program maximális telepítési helyigényét.

Ha nincs lapolvasónk, vagy nem akarunk raszterképet vektorizálni, nem olvassuk az angol nyelvű súgólapokat, nem szerkesztünk térbeli modelleket stb., akkor a megfelelő kapcsolókat kapcsoljuk ki, és így az azoknak megfelelő programrészek nem kerülnek fel a merevlemezre.



1-41. ábra

Ezután a telepítőprogram felajánlja, hogy válasszuk ki: a telepítésnél mely elemek kerüljenek gépünk merevlemezére. A telepített egységek ezzel a módszerrel később

is bővíthetők (akkor azonban csak a még nem telepített elemek kerülnek fel gépünk merevlemezére, illetve a meglévők – amelyek mögött az *„Installed"* felirat látható – távolíthatók el). A telepítendő elemeket a helyigényt is mutató **Components** listából választjuk ki úgy, hogy rákattintunk a megfelelő elem jelölőnégyzetére. A kiválasztott jelölőnégyzetben „pipa" jelenik meg: ☑. A kis négyzet fehér háttérrel jelenik meg, ha az adott ág összes elemét kiválasztottuk, szürkével ha csk néhányat. A kiválasztott elem ismertetését **Component description** mezőben olvashatjuk (lásd az 1-41. ábrát).

A rendszer megfelelő, telepítendő részeinek a **Components** listán történő kiválasztása után a [+] ikonra kattintást követően az adott részhez tartozó elemeket újabb párbeszédpanelen válogathatjuk össze. A megnyitott csoport a programrétegződés csomópontokban látható [–] ikonra kattintással zárható be. A részlegesen (nem az összes elemet tartalmazó) kiválasztott csoport neve előtti jelölőnégyzet szürke ikonnal jelenik meg. A teljes csoportot egyszerre is kiválaszthatjuk a csoport neve előtti jelölőnégyzet bejelölésével.

A paraméterbeállító elemekre állva az inverz kijelölősávval (melyet a kurzormozgató billentyűkkel mozgatunk) a Szóköz billentyű lenyomásával vagy egeres kattintással kapcsoljuk be (☑) vagy ki (☐) a megfelelő elemet. A csoportjelölő [+] vagy [–] ikonok mögötti jelölőnégyzetek állításával a csoport összes tagjának jelölőnégyzetét egyszerre kapcsolhatjuk ki vagy be.

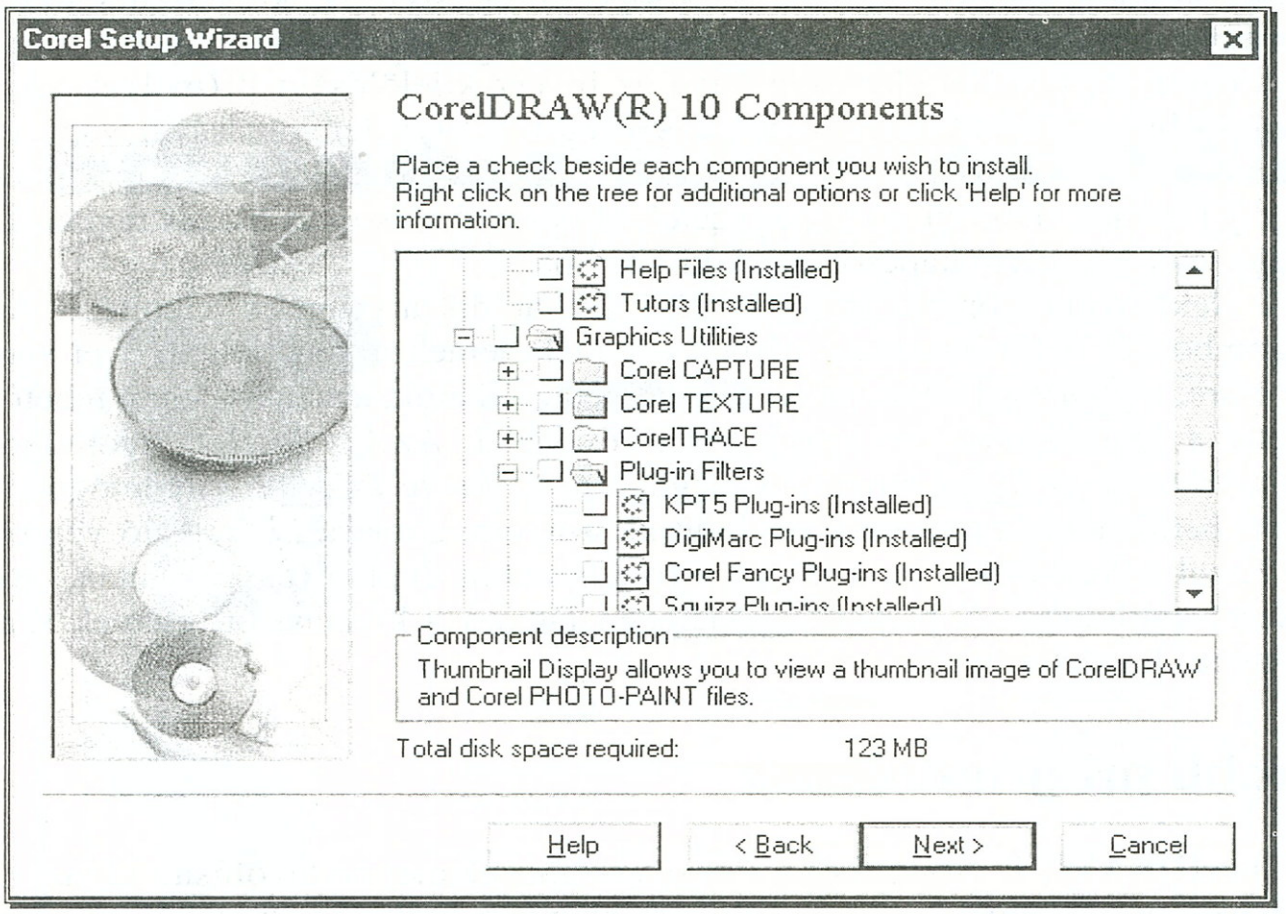
A **Next** nyomógombra kattintás után folytatódik a program telepítése. A nyomógombok és a kiválasztható párbeszédpanel-elemek a Tab billentyűvel sorrendben előre, a Shift+Tab billentyűvel visszafelé bejárhatók, azaz aktuálissá tehetők. Ez utóbbit a nyomógomb vastagabb keretezése jelzi. Az így kijelölt nyomógombra kattintva vagy az Enter billentyűt megnyomva, illetve az Alt+ a nyomógomb aláhúzott betűjének megnyomásával indítjuk a nyomógombra írt funkció végrehajtását. Ezzel egyenértékű, ha a kívánt nyomógombra duplán (egymás után, gyorsan kétszer) kattintunk. A párbeszédpaneleken látható a kiválasztott elemek számára szükséges lemezterület mérete is.

A főbb programrészek

- **CorelDRAW:** E csoportból a *Program Files* elemet ne távolítsuk el, azaz mindenképpen telepítsük, mert a program alapvető funkcióinak ellátásához szükséges állományok tartoznak ide. Ennek mérete jelenti a minimális telepítési helyigényt: 123 Mbyte-ot. A csoport további részei: *Help Files* – a program súgóállományai, *Tutors & Examples* – a program interaktív oktatóállományai és példák, *Outlines & Fills* – előre elkészített körvonal- és kitöltési mintázatok, *Tiles & Frames* – előre elkészített grafikai minták, *Scripts* – előre beállított utasítás-sorrendek, *Presets* – előre elkészített, összetett hatások, amelyeket kivá-

lasztott rajzelemeken alkalmazhatunk, *File Associations* – a program által felismerendő állományformátumok *(.cgm, .emf, .wmf, .eps, .wpg)*.

- **CorelPHOTO-PAINT:** Bittérképes rajz-, illetve fényképszerkesztő program, amellyel – megfelelő memória birtokában – akár 45 négyzetméteres ábrák is szerkeszthetők. Kezeli a lapolvasókat és digitális kamerákat is. A csoport részei: *Program Files* – a bittérképes rajzprogram részei, *Help Files* – a program súgóállományai, *Tutors & Examples* – a program interaktív oktatóállományai és példák, *Scripts & Script Effects* – előre beállított utasítás-sorrendek, *Tiles & Frames* – előre elkészített grafikai minták, *File Associations* – a program által felismerendő állományformátumok *(.tif, .gif, .jpg, .pcx, .pcd és .wi)*.
- **Corel R.A.V.E.:** Vektoralapú animációs program. A csoport részei: *Program Files* – a bittérképes rajzprogram részei, *Help Files* – a program súgóállományai, *Tutors* – a program interaktív oktatóállományai.

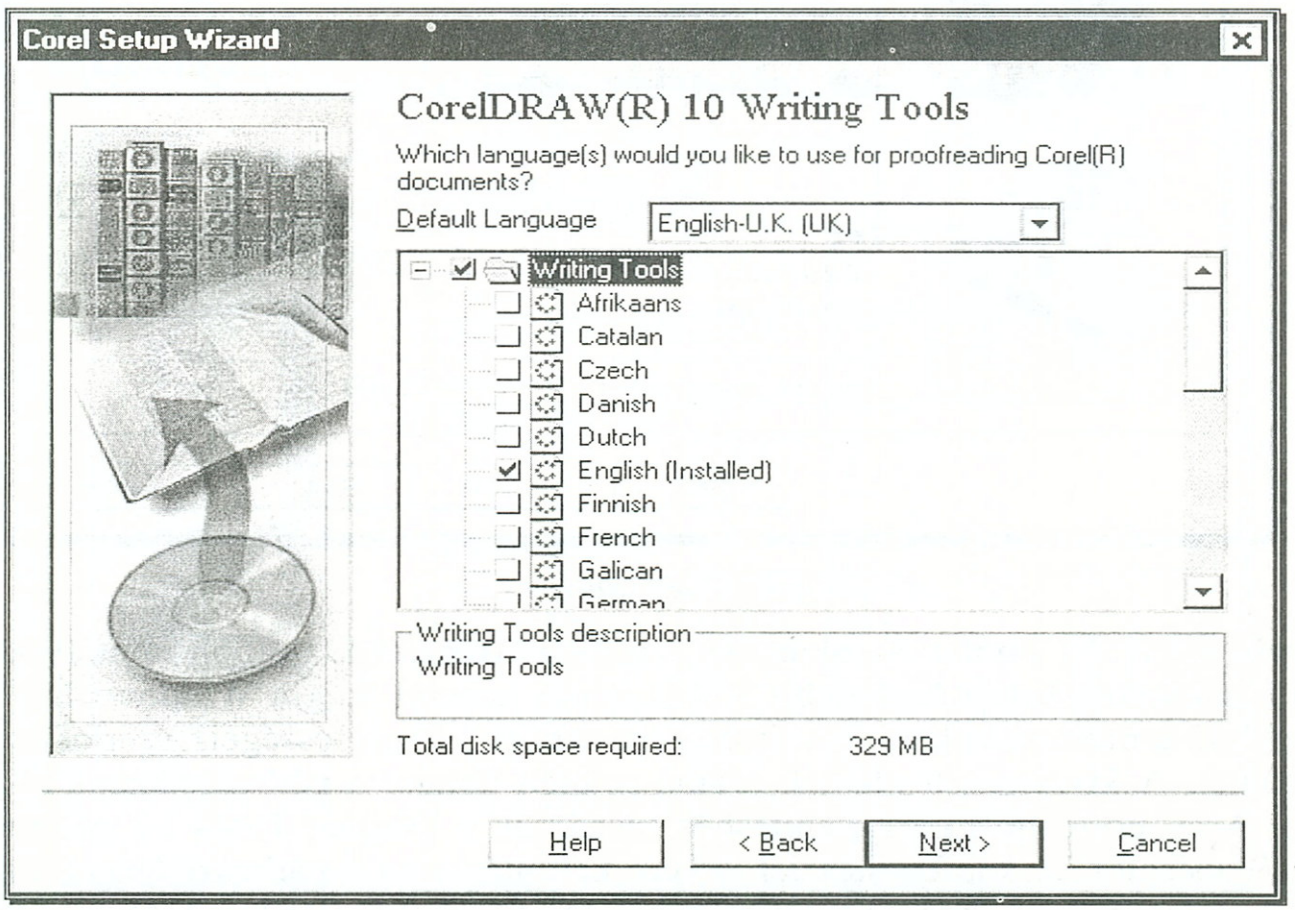


1-42. ábra

- **Graphics Utilities:** Hasznos kiegészítő grafikus szolgáltatások gyűjteménye (lásd az 1-42. ábrát). A csoport legfontosabb részei: *CorelCAPTURE* – képernyőlopó rezidens program, amelynek segítségével a teljes képernyő, a munkaablak, egy kijelölt négyszögletes vagy elliptikus terület képe a vágólapra másolható. *CorelTEXTURE* – kitöltő mintázatok, márvány és faminták készítésére

alkalmas program. *CorelTRACE* – lapolvasó kezelő, karakterfelismerő és bittérképes rajzot vektorizáló program. *Plug-in Filters* – külső fejlesztők által készített beépülők (köztük az újdonságoknál bemutatott KPT 5 effektusok). *Aveo Attune* – Internetes felhasználó támogató alkalmazás. *Thumbnail Display – .cdr, .cmx, .cpt, .clk* CorelDRAW és CorelPHOTO-PAINT állományok ikonméretű képeinek megtekintésére szolgáló program.

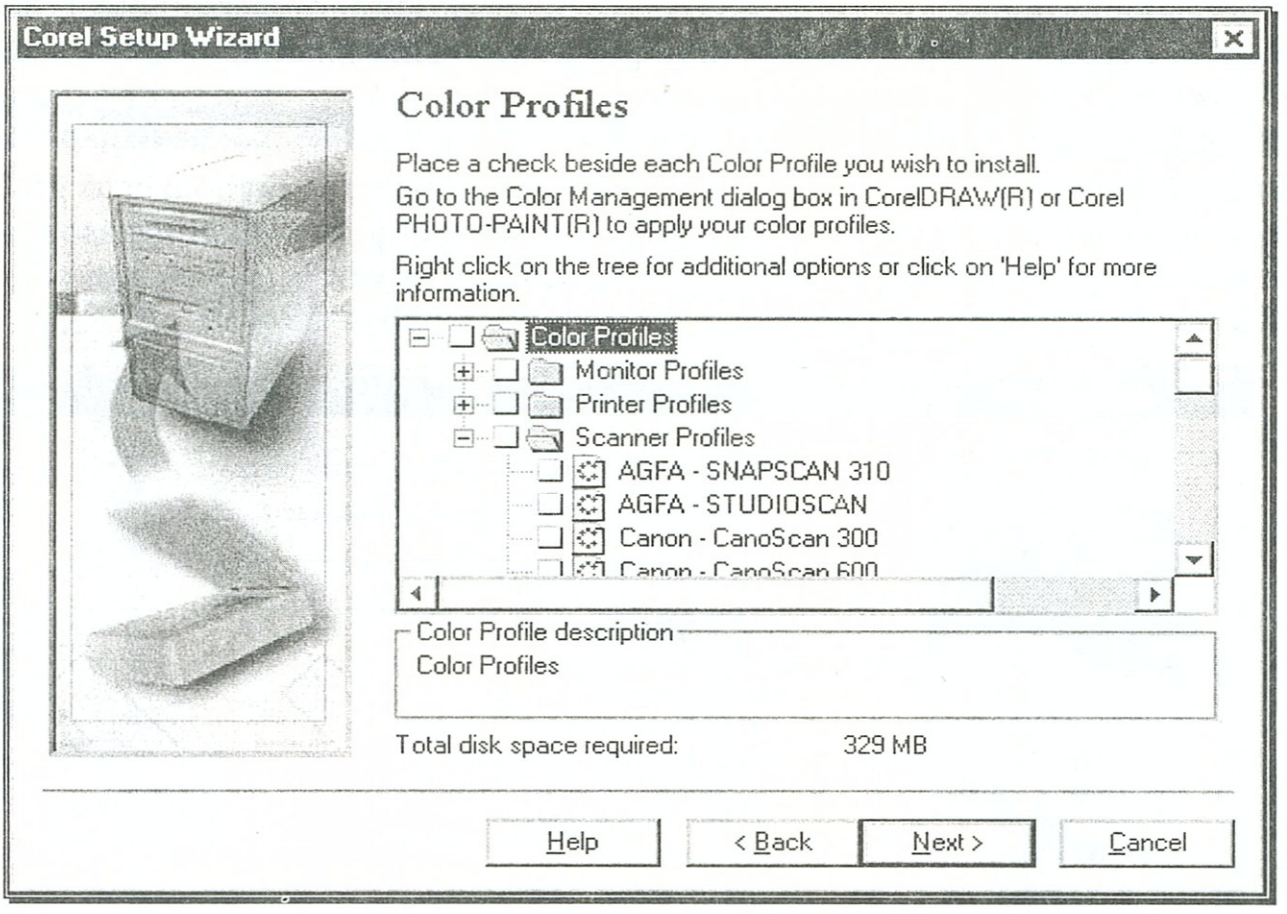
- **Productivity Tools:** Segédprogramok, több hasznos alkalmazást tartalmazó csoport. Az itt kiválasztható programok: *Visual Basic for Applications 6.0 & IE 5* – Visual Basic fejlesztőkörnyezet és az Internet Explorer 5.0 böngésző upgrade telepítése. *Labels* – névjegyek, borítékok és címkék készítésére alkalmas sablonok. *Corel BARCODE Wizard* – vonalkódvarázsló, több szabványnak megfelelően csoportosított, különféle vonalkódok létrehozására szolgál. *Service Bureau Profiler* – képkivonat készítő program a felhasználó támogatás számára. *Duplexing Wizard* – képmásoló varázsló. *Bitstream Font Navigator* – karakterkészlet kezelő program.
- **Import/Export File Types:** Ezt követően adjuk meg az alkalmazható grafikus, animációs és szövegszűrőket, amelyek segítségével a más alkalmazásokkal készített dokumentumokat is feldolgozhatjuk, illetve ilyen formátumban exportálhatjuk a CorelDRAW programmal készített dokumentumainkat.



1-43. ábra

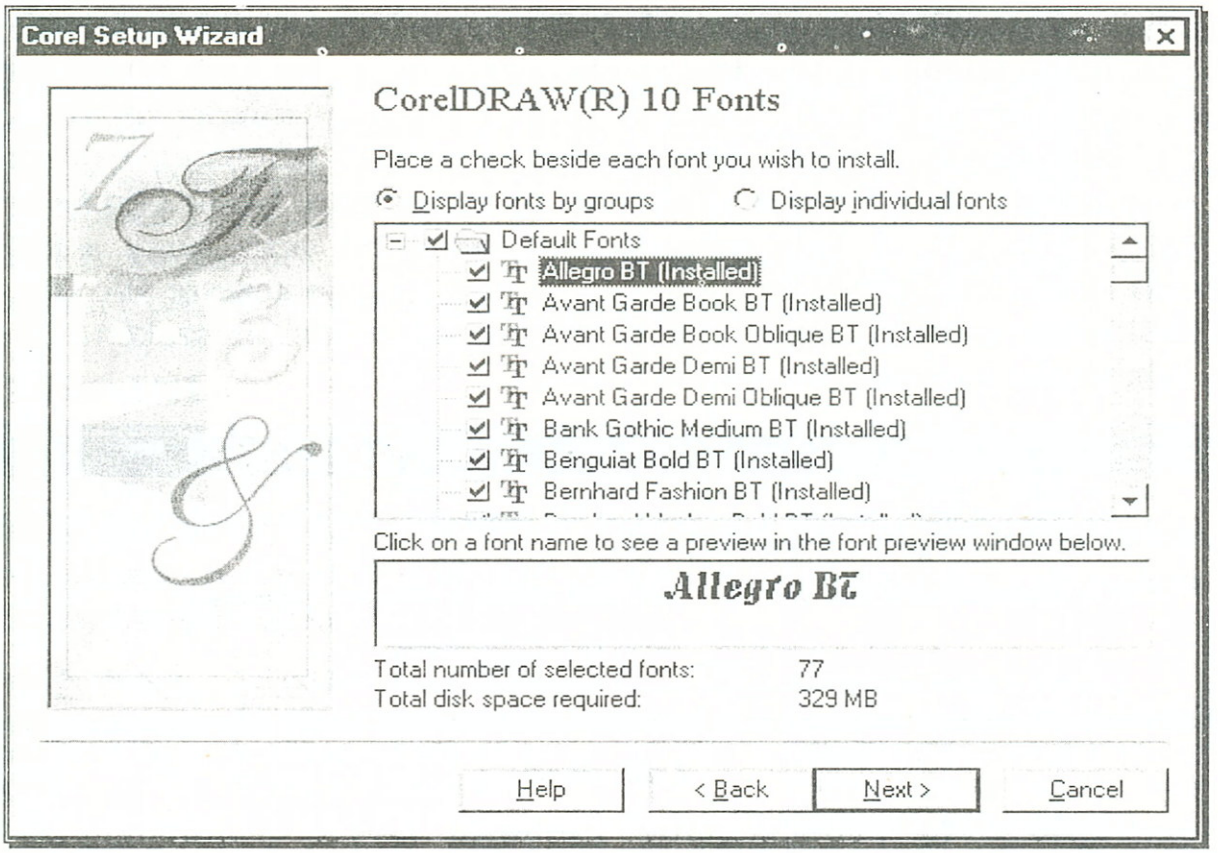
A **Next** nyomógombra kattintva megjelenő újabb párbeszédpanelen állíthatjuk be az alapértelmezett nyelvet *(Default Language)*, illetve a nyelvi szolgáltatások alkalmazásához szükséges nyelvet (lásd az 1-43. ábrát). Angol nyelven helyesírási, szinonima- és elválasztási szótár használható. Sajnos tapasztalatunk szerint a magyar nyelvvel ezek a szolgáltatások nem boldogulnak. A választható többi nyelvhez is inkább csak a megfelelő karakterkezelést nyújtja a program.

A **Next** nyomógombra kattintás után megjelenő következő párbeszédpanelen a monitor, lapolvasó és nyomtató karakterisztikák választhatók, sajnos sok, hazánkban elterjedt típus hiányzik a listából (lásd az 1-44. ábrát). Ezek beállítása a színhű nyomdai előkészítés alapfeltétele, különben nem várhatjuk, hogy a monitoron látott színek jelenjenek meg a nyomtatásban is.

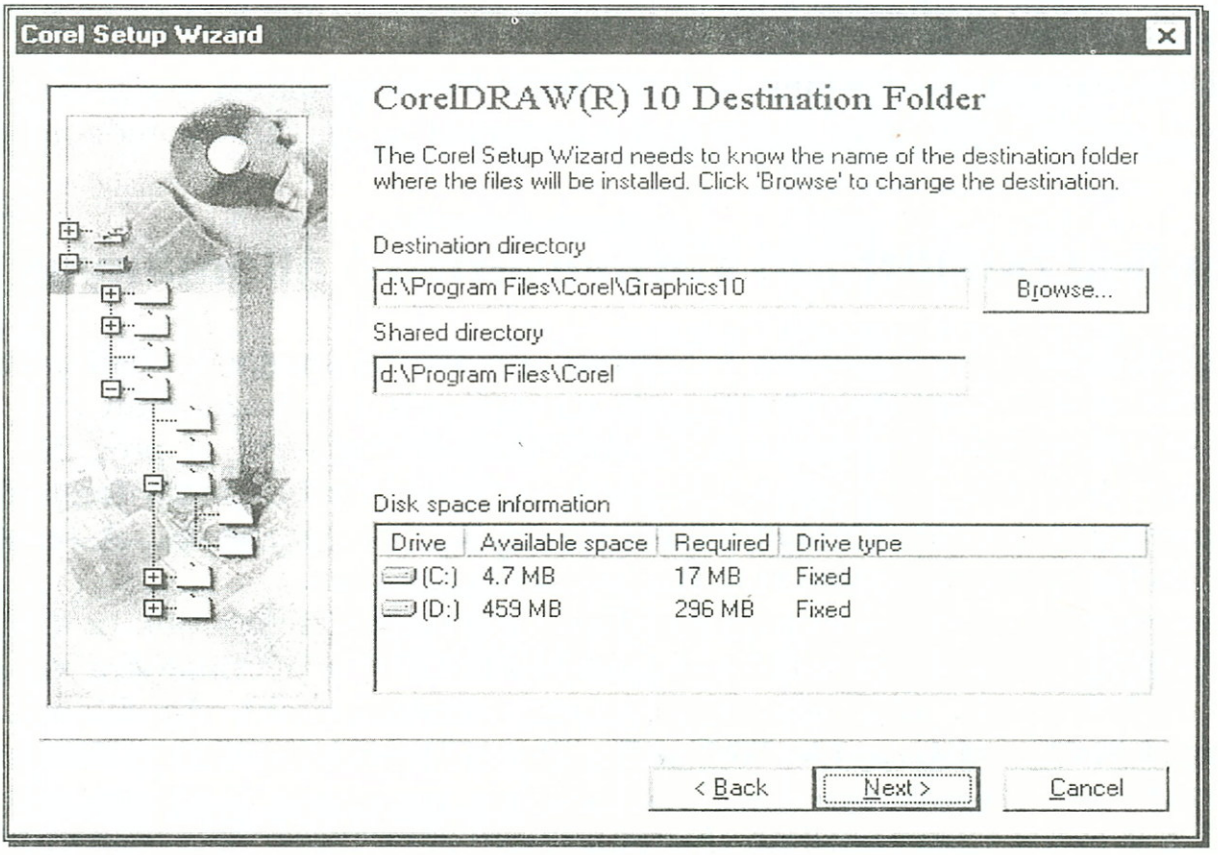


1-44. ábra

CorelDRAW 10 Fonts: Karakter- és szimbólumkészletek. A több mint 1000 eredeti karakterkészletből legfeljebb 500-at képes kezelni még a Windows NT is. A megfelelő karakterkészletek kiválasztására ezeket jellegzetességeik szerint csoportosították. A kiválasztott elemek száma szintén látható a párbeszédpanel alsó részén. A csoportosított megjelenítéshez válasszuk a **Display fonts by groups** választókapcsolót. A karakterkészlet nevére kattintás után a párbeszédpanel alsó részében minta jelenik meg a kiválasztott karakterkészletből (lásd az 1-45. ábrát).

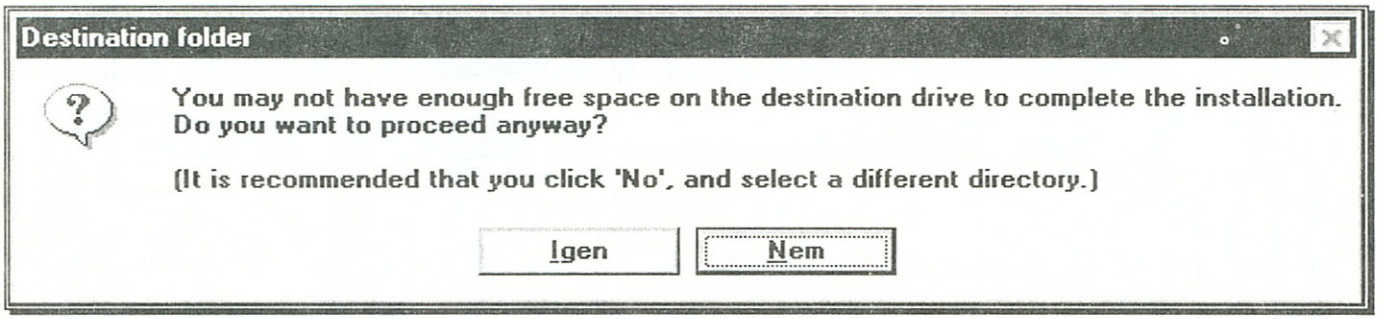


1-45. ábra



1-46. ábra

Ezután adjuk meg a telepített program helyét a merevlemezen (lásd az 1-46. ábrát). Mint látjuk, hiába telepítünk mindent az elsődleges merevlemezen kívüli helyre, az operációs rendszert tartalmazó merevlemezen a program mindenképpen lefoglal mintegy 17 MB helyet. A Corel programokat tartalmazó mappa elérési útját vagy beírjuk a mezőbe, vagy a **Browse** (Tallózás) nyomógombra kattintás után keressük ki a megfelelő helyét. A hely megadásakor ügyeljünk arra, hogy a szükséges **(Required)** tárterületet mindenképpen haladja meg a rendelkezésre álló **(Available space)**, különben módosítanunk kell a telepítendő programrészeken. Ellenkező esetben hibajelzést kapunk (lásd az 1-47. ábrát).



1-47. ábra

Ekkor tanácsos a **No** nyomógombra kattintani (ekkor a program az előző párbeszédpanelre lép vissza), majd a Windows Intézője segítségével felszabadítani a megfelelő helyet és folytatni a telepítést.

A telepítő utolsó párbeszédpaneljén még ellenőrizhetjük a kiválasztott összetevőket. Ha valamit elrontottunk, akkor a **Back** nyomógombbal visszaléphetünk a megfelelő helyre, egyébként indítsuk el e telepítést az **Install** nyomógombra kattintva.

Egyénileg beállítható környezetleíró állományok

A CorelDRAW 10 programban a felhasználói felület módosításával jelentősen csökkentek azok a beállítási lehetőségek, amelyeket a 9. változat előtt csak a környezetleíró állományok egyéni beállításaival lehetett elvégezni. A program egyéni beállításait most már a CorelDRAW alkalmazásainak felhasználói felületéből (a **Tools** menü **Options** és **Customize** parancsával) is elvégezhetjük. A beállítások leírását lásd *„A program testre szabása”* című függelékben.

A következőkben két fontos fájl beállítási lehetőségét ismertetjük (a többi állomány (például a szűrőkre vonatkozó CORELFLT.INI, a nyomtatókra vonatkozó CORELPRN.INI stb. kézi módosításával ne kísérletezzünk). Az állományok a **Program Files\Corel\Graphics10\Config**, illetve **Draw** könyvtárban találhatók. A CORELAPP.INI valamennyi Corel alkalmazásra vonatkozó beállításokat vezérli. A fájlok a Windows **Jegyzettömb (Notepad)** szövegszerkesztőjével módosíthatók.

CORELDRW.INI

Ez a fájl követi nyomon a felhasználói felület által létrehozott beállításokat, kevés, a felhasználó által módosítandó beállítást tartalmaz. A feladata megegyezik az 5.0 változat és nagyon hasonlít a 3.0-s változat CDCONFIG.SYS fájljával vagy a 4.0 változat CORELDRW.CFG fájljával. A hibásan működő CorelDRAW esetében lépjünk ki a programból, majd töröljük ezt az állományt, a program legközelebbi indításakor a CorelDRAW automatikusan létrehozza ezt a fájlt.

CORELAPP.INI

Az ebben az állományban található kapcsolók és beállítások valamennyi Corel alkalmazás munkakörnyezetének meghatározásában szerepet játszanak. Csak a legfontosabb paramétereket ismertetjük, a többieket lásd az INI állományban.
[Config] szakasz: A CorelDRAW 10.0 alkalmazások futtatásához szükséges alábbi információkat tartalmazza:

Információ formája	Jelentése	Alapértelmezett értéke
BootDefault-WorkspaceDir=<?>	Alapértelmezés szerinti felhasználói beállítások könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\GRAPHICS10\WORKSPACE
ColorDir=<?>	Színfájlok könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\GRAPHICS10\COLOR
CustomDir=<?>	Módosítható egyedi fájlok könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\GRAPHICS10\CUSTOM
DataDir=<?>	A nem módosítható adatfájlok könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\GRAPHICS10\ PROGRAMS\DATA
DrawDir=<?>	CORELDRW.INI és linkfájlok könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\GRAPHICS10\DRAW
FiltersDir=<?>	Import és export szűrők könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\GRAPHICS10\FILTERS
FontsDir=<?>	Egyedi szimbólumok könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\GRAPHICS10\SYMBOLS
HelpDir=<?>	Súgófájlok könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\GRAPHICS10\ PROGRAMS
HelpFileDir=<?>	Egyéb súgófájlok könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\GRAPHICS10\ PROGRAMS
PatternsDir=<? >	Vektoros kitöltő mintázatok könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\GRAPHICS10\ CUSTOM\PATTERNS
ProgramsDir=<?>	Program- és súgófájlok könyvtára	C:\ PROGRAM FILES\COREL\GRAPHICS10\ PROGRAMS
ScriptsDir=<?>	Szkriptek könyvtára	.. \SCRIPTS
TutorDir=<?>	Oktatóprogram könyvtára	C:\PROGRAM FILES\COREL\GRAPHICS10\ CUSTOM\TUTORS
FontRasterizer=<0 vagy 1>	Belső fontraszterező engedélyezése 0 – nincs, 1 – engedélyezi	1 (kinyomtatott kisméretű fontok megjelenésén javít)

Információ formája	Jelentése	Alapértelmezett értéke
TTFOptimization=<0 vagy 1>	TrueType fontkezelő gyorsítás 0 – nincs, 1 – engedélyezi	1 (ha a nyomtató vagy a képernyővezérlő kártya nem támogatja, állítsuk 0-ra)
TextureMaxSize=< to 2048>	Bitkép anyagminta kitöltésének felbontása	257
UseClippingForFills	Kivágórutin típusa 0 – Corel kivágórutin, 1 – képernyő rutinja (csak megjelenítéshez), 2 – nyomtató rutinja (csak nyomtatáshoz), 3 – az eszköz kivágórutinja (nem a Corelé)	3

[TempPaths] szakasz: Az átmeneti állományok tárolásának, a szabálytalan programbezárások, ismételt indítások miatt keletkezett állományok tárolásának helye. Az ide írt fájlok önműködően törlődnek egy Corel alkalmazás újraindításakor.

Információ formája	Jelentése	Alapértelmezett értéke
Cleanup=<?>	Futásra jellemző érték	0 – fut az alkalmazás 1 – az alkalmazás lezárása rendben megtörtént

CORELDRW.DOT

A **Program files\Corel\Graphics10\Custom** könyvtárban található állományban szereplő adatok határozzák meg a Kihúzó toll párbeszédpanelen kiválasztható szaggatott és pontozott vonalak stílusát. 27 kész stílus mellett saját vonalstílusokat is kialakíthatunk (összesen legfeljebb 40-félét). Készítsünk biztonsági másolatot az állományról, mielőtt hozzákezdünk módosításához. A biztonsági másolat fájlból hiba esetén visszaállítható az eredeti állapot.

Ebben a szabályos ASCII szövegállományban mindegyik sor egy vonaldefiníció, amelyben a számok 2 – 10 közöttiek.

A sorok formátuma szabja meg a pontok/szaggatott vonalak, valamint a közöttük lévő hézag hosszát: *nNumbers, nDotLength, nSpaceLength...*, ahol:

nNumbers A vonal stílusát meghatározó elemeknek a száma (szaggatott vonalak, pontok és térközök), értékük 2 és 10 közötti lehet.

nxDotLength Egy pont (1) vagy szaggatott vonal hossza (1-nél nagyobb érték).

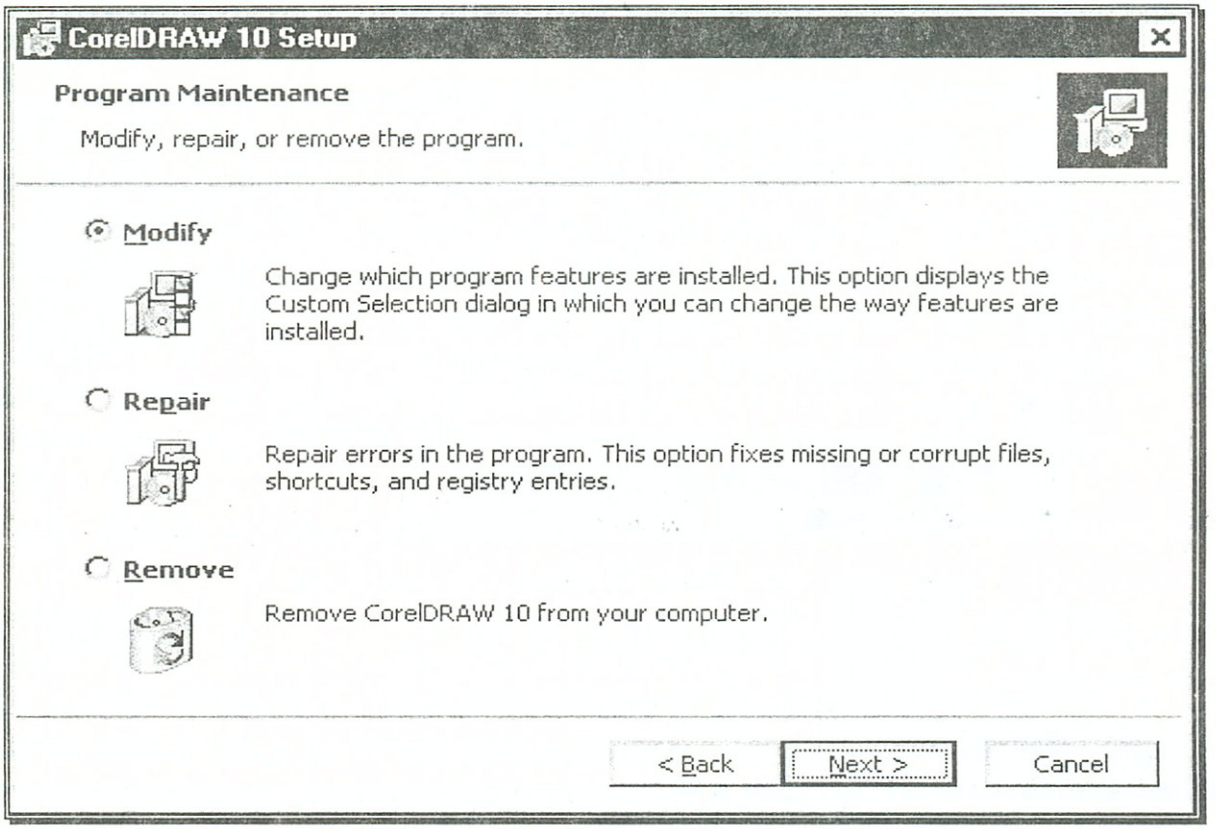
nxSpaceLength A vonalat felépítő pontok, vonaldarabok közötti térközök hossza.

E vonalak alkalmazásakor a vonal mintázata a megadott értékeket a sorban balról jobbra haladva követi és a mintázat a vonal hosszában ismétlődik.

A program eltávolítása

A **Start\Programs\CorelDRAW10\Setup and Notes\Corel Uninstaller** programmal a CorelDRAW valamennyi alkalmazása vagy azok egy része törölhető a me-

revlemezről. A telepítéseltávolító a Corel alkalmazásokkal készített fájlokat nem törli. A programok eltávolítása után esetleg a lemezen maradt fájlokat a Windows Intézőjével (Explorer) törölhetjük. A telepítéseltávolító nem törli az átnevezett parancsikonokat és az éppen használatban (a gép memóriájában) lévő állományokat sem. Ez utóbbiak eltávolítását a Windows újraindítása után szintén a Windows Intézőjével töröljük.



1-48. ábra

A telepített összetevők eltávolításához választhatjuk a programösszetevők módosításakor megjelenő **Remove** választókapcsolót is. A **Repair** rádiógombbal pedig a megsérült vagy hiányzó regisztrációs bejegyzéseket, fájlokat állítjuk helyre.

A program indítása

Ha számítógépünk operációs rendszere betöltése után valamiért a DOS üzemmódba (MS DOS parancssor) léptünk vissza, akkor a számítógép promptja (pl. C:\> jel) után gépeljük be az **EXIT** parancsot, majd nyomjuk meg az Enter billentyűt. Ekkor visszatérünk a Windowshoz. A grafikus környezethez történő visszatérésre alkalmazhatjuk az ablakzáró ikonra kattintást is. Ha nem akarjuk véglegesen elhagyni a DOS üzemmódot, akkor a Windows Start nyomógombjára kattintás után egy másik taszkban indítsuk el a CorelDRAW programot:

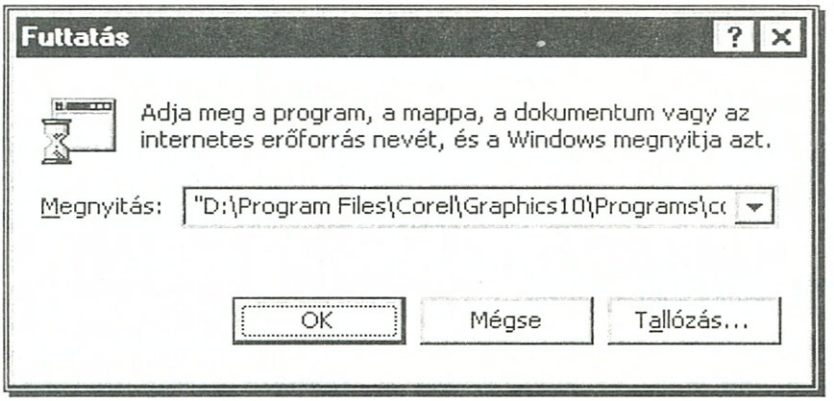
Ha a CorelDRAW program elérési útja korábban szerepelt a **PATH** parancs paramétereként, akkor gépeljük be a parancssorba a program nevét (C:\>coreldrw), majd nyomjuk meg az Enter billentyűt. Ha a CorelDRAW program elérési útja korábban nem szerepelt a **PATH** parancs paramétereként, akkor a parancssorba a program nevét elérési útjával együtt gépeljük be (például *C:\>program files\corel\Graphics10\programs\coreldrw*), majd nyomjuk meg az Enter billentyűt.

A fentiek után az operációs rendszer automatikusan a grafikus környezetre vált és elindítja a szövegszerkesztő programot. A Windows 95 utáni operációs rendszerek grafikus környezetében többféle módon indíthatunk programot.

A korábban szerkesztett, illetve más Windows-alkalmazással létrehozott állományok, anyagok a **Start/ Documents** (Dokumentumok) listából is kiválaszthatók (lásd az 1-49. ábrát). Ha egy ilyen CorelDRAW dokumentumra kattintunk, akkor betöltődik a CorelDRAW, majd abba a dokumentum, amelynek szerkesztését folytathatjuk. (Ha már fut a CorelDRAW, akkor így egy új szerkesztőablakot nyitunk, és abba töltődik a kiválasztott dokumentum).

1-49. ábra

A **Start** menü **Run** (Futtatás) parancsának kiadása után – azaz rákattintva előbb a Start nyomógombra, majd a **Run** sorra – beírással megadhatjuk (lásd az 1-50. ábrát), vagy a **Browse** (Tallózás) nyomógombra kattintás után a könyvtárszerkezetben kiválaszthatjuk a CorelDRAW program elérési útját.



1-50. ábra

Ha a **Browse** (Tallózás) nyomógombra kattintottunk, akkor a következő párbeszédpanelen a vizsgált meghajtót, illetve könyvtárat a **Look in** (Hely) listában választjuk ki. A párbeszédpanel ikonjával a könyvtárszerkezetben egy szinttel feljebb, az ún. „szülő" könyvtárba léphetünk. A könyvtárakat a mappák, az aktuális könyvtárat a megnyitott mappa jelöli. Az **Open** (Megnyitás) nyomógombbal a

Run (Futtatás) párbeszédpanelbe töltjük az elérési utat. Ott kattintsunk az **OK** nyomógombra, vagy válasszuk ki az **OK** nyomógombot és nyomjuk meg az Enter billentyűt. Ennek az indítási módnak a jelentőségét a paraméterezési lehetőség adja. A *x:\draw10\programs\coreldrw /factory* paraméterezéssel visszaállítjuk a munkatér eredeti beállításait, a *x:\draw10\programs\coreldrw x:\corel\draw10\samples\camera.cdr* paraméterezéssel a programtól eltérő könyvtárban szereplő *camera.cdr* rajz azonnali betöltését írjuk elő. Egyszerre több fájl is megnyitható.

A **Start/Programok/CorelDRAW 10/CorelDRAW 10** menüsorra kattintva is elindíthatjuk a programot, de ekkor e menüsor eléréséhez több műveletet kell végeznünk, így valamivel hosszadalmasabb. A Windows 95-ben bevezetett új technika, hogy a menük jobbra mutató háromszögre végződő soraira (például a mellékelt ábrán a **Programok** sorra) mozgatva az egérkurzort, azzal újabb almenüt jelenítünk meg, ahonnan a megfelelő program kiválasztható.

A **Start/Settings/Taskbar** (Start/Beállítások/Tálca) parancs segítségével beállíthatjuk a **Start** és a többi menü tartalmát. Ha gyakran használjuk rajzprogramunkat, akkor ez a legpraktikusabb megoldás. Az így átalakított, legfelső szintű menüben a **Coreldrw** (vagy tetszés szerint elnevezett) sorra kattintva indíthatjuk a leggyorsabban a programot (lásd az 1-51. ábrát).

Ha gyakran dolgozunk egy meghatározott dokumentumon, akkor annak ikonját érdemes a Windows-ablak (más szóval az asztallap) állandó részévé tenni, azaz a Desktop könyvtárba másolni (lásd az 1-52. ábrát). Ekkor a dokumentum szerkesztése – a CorelDRAW program betöltésével együtt – az ikonra mért dupla kattintással indítható. Ha a dokumentumot később saját felhasználói könyvtárunkba mozgatjuk (ikonját az asztallapról a könyvtárunkba húzzuk), és utóbb a Windows **Dokumentumok** listájából ezt a dokumentumot választjuk, a Windows megkeresi az állomány új helyét. A dokumentumot többféleképpen helyezhetjük az asztallapra:

1-51. ábra

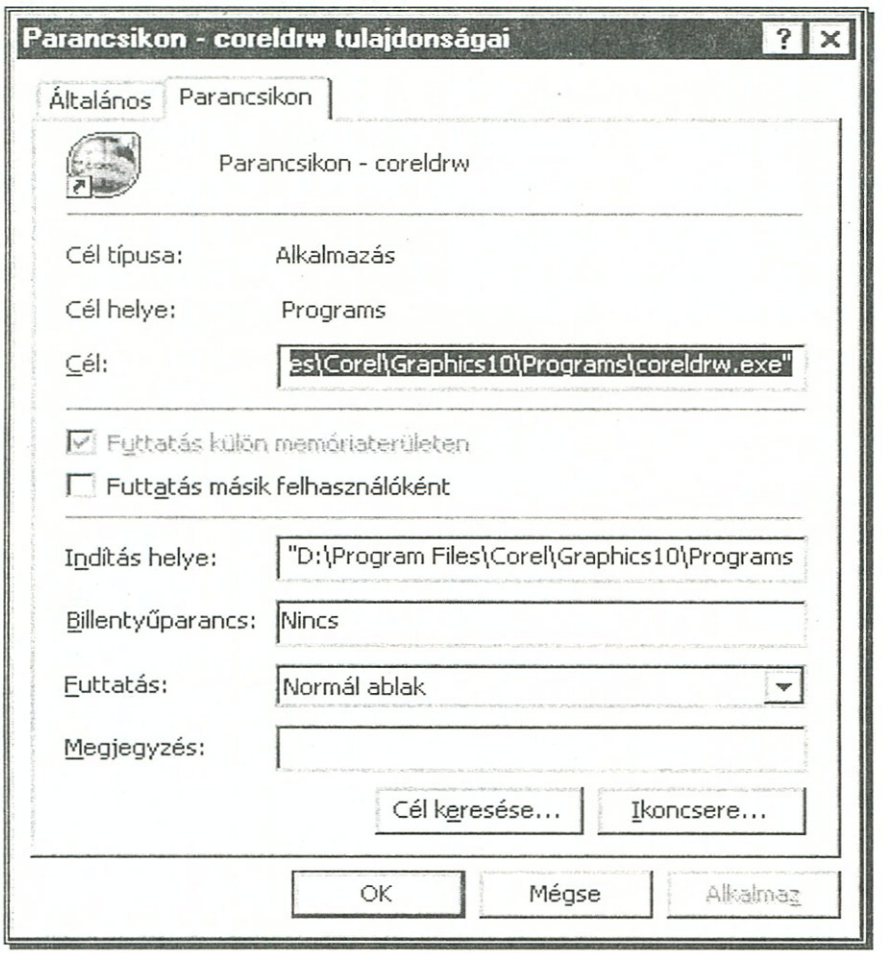
A dokumentumot megfogjuk a Windows **Programs/Windows Explorer** (Intéző) listáján és a lenyomott bal egérgomb nyomvatartása mellett a Windows-képernyő hátterére vontatjuk. Ezután felengedjük az egérgombot. Ekkor a dokumentum ikonja megjelenik az asztallapon (lásd a mellékelt ábrát).

minta

Az egér jobb gombjával a Windows hátterére, azaz az „asztallapra" kattintunk. Az ekkor megjelenő helyi menü **New/CorelDRAW 10.0 Graphic** parancsával új, üres dokumentum ikonját helyezhetjük el az asztallapon.

Új CorelDRAW 10.0 Graphic

Később használhatjuk ezt az ikont is a **CorelDRAW** program betöltésére. A munkaasztalra helyezett parancsikonok tulajdonságai között megadhatunk indítási paramétereket is. Ehhez készítsük el a parancsikont (a *coreldrw.exe* fájl kijelölése után a jobb egérgombbal megjelenített helyi menü **Create Shortcut** – Parancsikon létrehozása – parancsával), utána mozgassuk át a parancsikont a munkaasztalra, majd adjuk ki a helyi menü **Properties** (Tulajdonságok) parancsát (lásd az 1-52. ábrát).

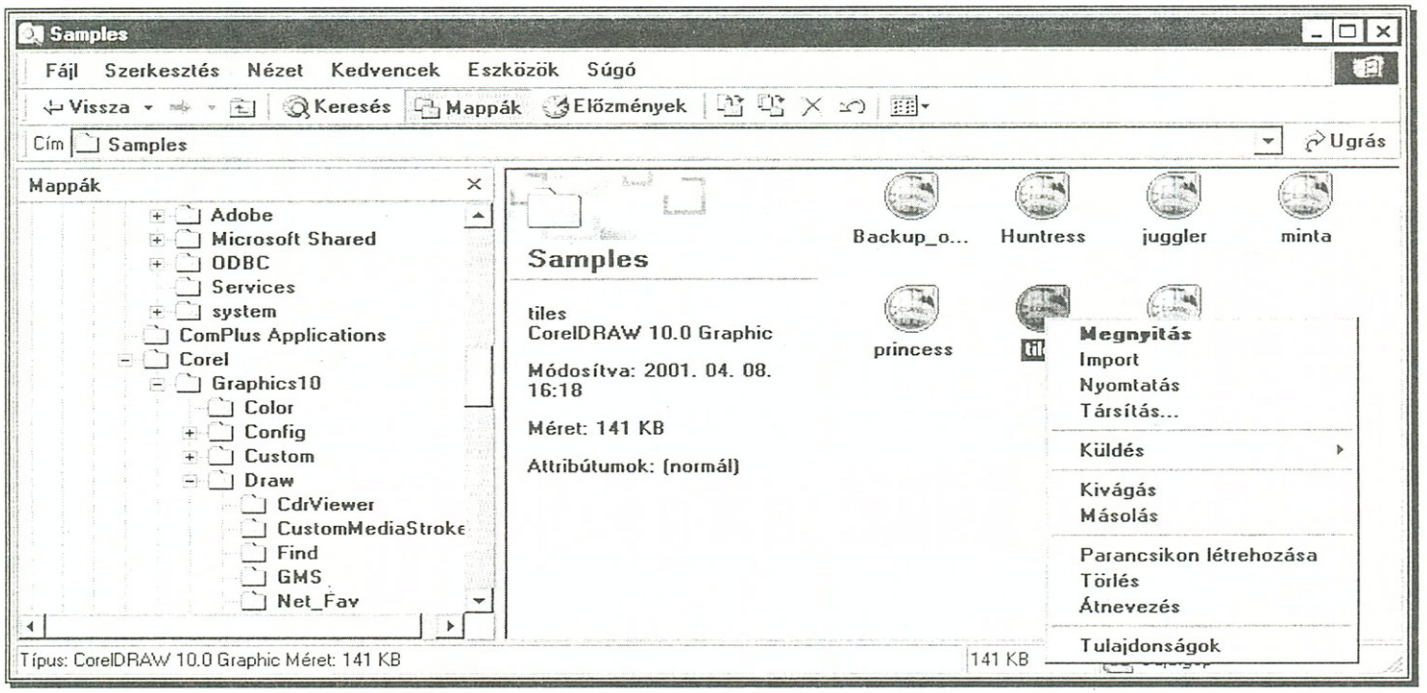


1-52. ábra

A korábban ismertetett futtatási paramétereket az **Indítás helye** mezőben, a program végrehajtható állományának elérési útja után adjuk meg. Különféle paraméterezéssel többféle parancsikont készíthetünk, amelyeket az **Általános** (General) párbeszédpanel-lapon egyedi (a funkcióra utaló) névvel láthatunk el.

Meglévő rajz szerkesztésére a programot indíthatjuk úgy is, hogy a szerkesztendő rajzot megkeressük a **Programs/Windows Explorer** (Intéző) listáján, és kétszer kattintunk rá, vagy megnyomjuk Enter billentyűt, vagy kijelöljük és kiadjuk a **File** vagy a jobb egérgombbal megjeleníthető helyi menü **Open** parancsát (lásd az 1-53. ábrát). Új rajz szerkesztéséhez az Intéző **File** menüjének **New/CorelDRAW 10.0 Graphic** parancsát is kiadhatjuk.

Ha a CorelDRAW program mellett gépünkön az Office 95 (97 vagy 2000) csomag is megtalálható, akkor létrehozhatunk egy Corel eszköztárat e csomag alkalmazásai számára is, és indíthatjuk a programot a Corel eszköztár segítségével létrehozott és a Windows munkaasztal tetszőleges helyén (például legfelső sorában vagy jobb oldali első oszlopában) megjelenő CorelDRAW ikonnal.

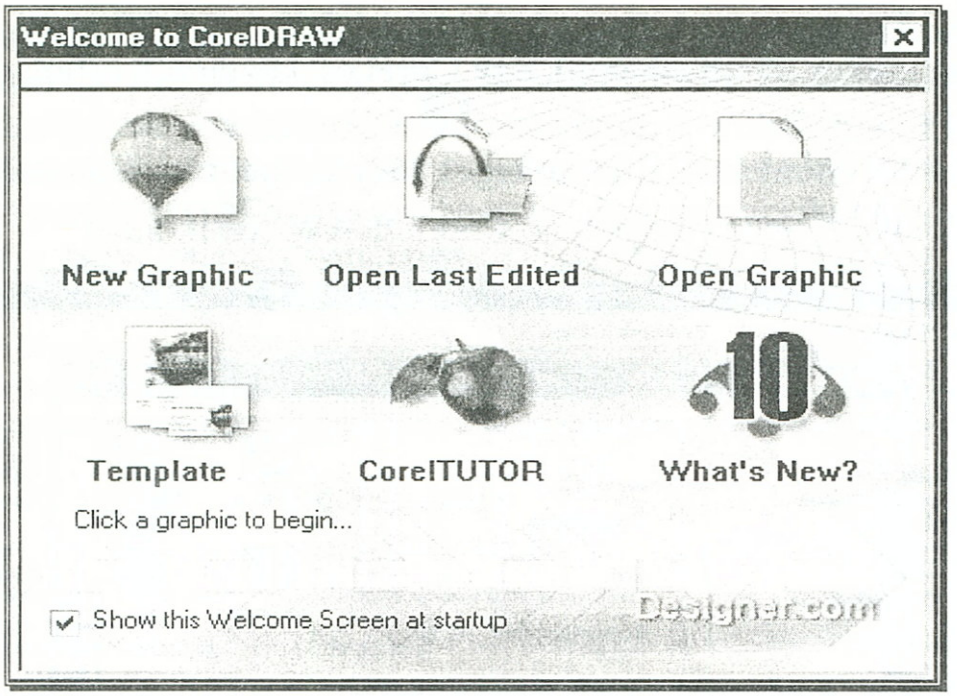


1-53. ábra

Előfordulhat, hogy helyre kell állítani a program alapértelmezés szerinti beállításait (például, amikor azt vesszük észre, hogy az **Undo** parancs nem működik), ekkor a programot az F8 funkciógomb nyomvatartása közben indítsuk egérrel.

A program indítása után az 1-54. ábra szerinti nyitókép jelentkezik – hacsak nem állítjuk be a programot másképpen a testre szabás során. Ezen a párbeszédpanelen választhatunk: új rajzot szerkesztünk **(New Graphic)** – akár sablon alapján **(Template)** –, vagy folytatjuk egy korábban lemezre írt munkánkat **(Open Graphic)**, esetleg az utolsóként szerkesztett rajzon dolgozhatunk tovább **(Open Last Edited)**, illetve részt veszünk egy gyors CorelDRAW tanfolyamon **(CorelTUTOR)**, vagy megtudhatjuk, milyen újdonságokkal jelent meg a CorelDRAW ebben a változatában **(What's New?)**. A tanfolyam érdekes példákon keresztül vezet be a program használatába.

Ha a nyitó képernyőt nem akarjuk más megnyitások során alkalmazni, akkor kapcsoljuk ki a **Show this Welcome Screen at startup** jelölőnégyzetet. A program indításakor megjelenő párbeszédpanelt a **Tools** menü **Options/General** párbeszédpaneljének **On CorelDRAW! start-up** mezőjében állíthatjuk be. Itt a fent említett összes lehetőség közül választhatunk, például a program indításakor azonnal új grafikát kezdhetünk a **Start a New Document** listaelem kiválasztásával.



1-54. ábra

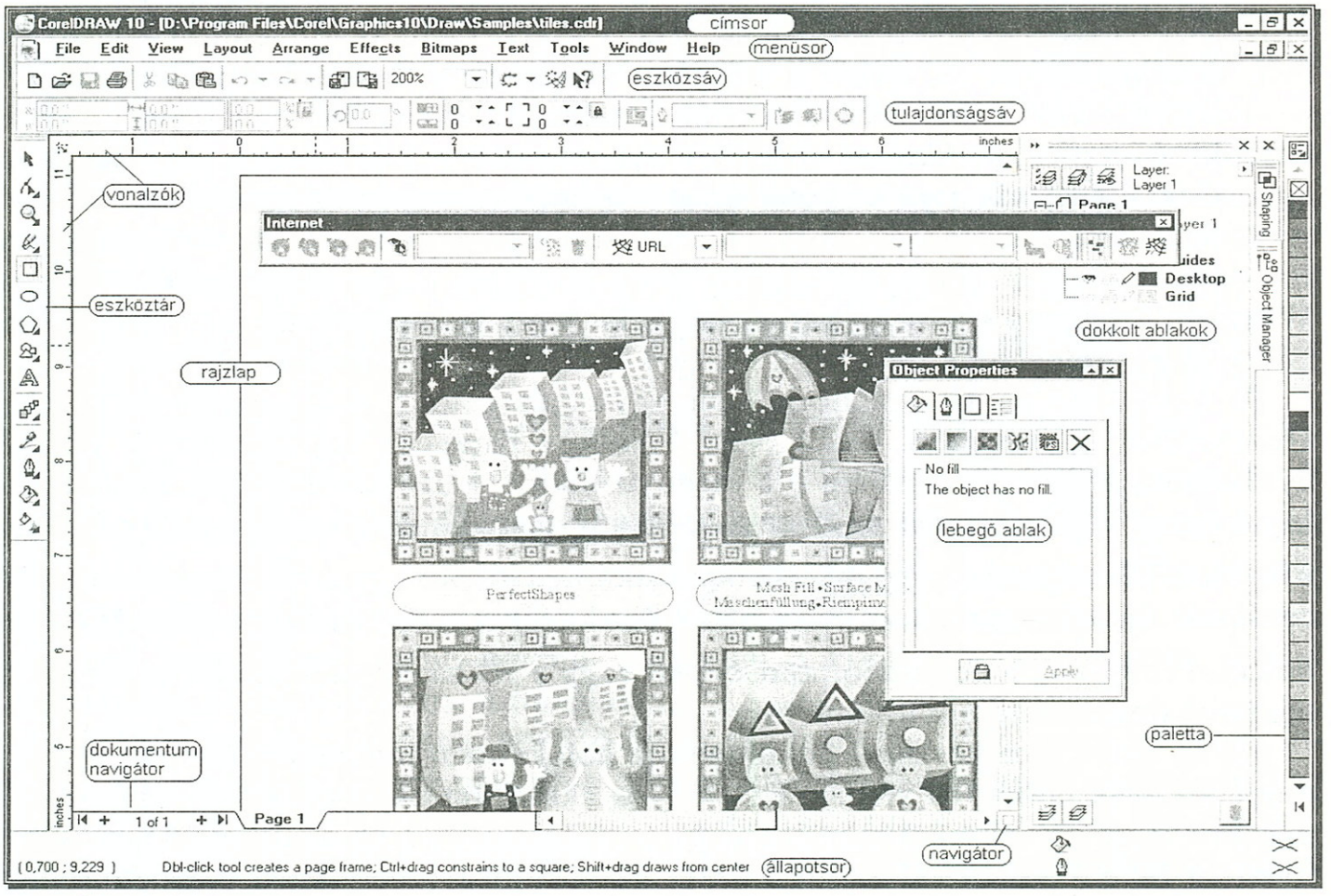
A szoftverkörnyezet

A CorelDRAW ikonorientált környezetben működik, maga is ikonokat alkalmaz az egyes funkciók kiváltására. Az ikonok a parancsok képi megfelelői, apró, szemléletes ábrák, amelyekkel könnyebb tájékozódni, és amelyek segítségével a megfelelő parancsok indíthatók. A Windows konvencióinak megfelelő módon felépített (az indító környezethez szervesen kapcsolódó) CorelDRAW képernyője a következő főbb részeket tartalmazza (lásd az 1-55. ábrát).

Az operációs rendszer minden egyes alkalmazása, programja külön alkalmazási „ablak"-ban fut. Az itt bemutatott képernyőkép a CorelDRAW ablak, vagyis programunk munkaasztala. A szerkesztett állományok a dokumentumablakokba kerülnek. A legfelső sor az alkalmazási ablak fejléce, amely a szerkesztett dokumentum neve mellett bal oldalt a rendszerablak, jobb oldalt méretváltoztató és ablakzáró ikonokat tartalmazza.

A rendszerablak ikonra rákattintva az egérrel a környezethez kapcsoló úgynevezett rendszerablak menüt gördíthetjük le. Itt kicsinyítjük, nagyítjuk a rendszerablakot, vagy akár befejezzük a CorelDRAW futtatását, kilépünk a rajzszerkesztőből. Ha kétszer gyorsan kattintunk a rendszerablak ikonra, akkor bezárjuk a rendszerablakot, azaz befejezzük a rajzprogram használatát. Ennek felel meg a rendszerablak menü **Close** (Bezárás) parancsa vagy az Alt+F4 billentyűkombináció is.

A rendszerablak ikonnal legördíthető menü **Restore** (Előző méret) parancsa vagy a címsor ikonjára kattintás állítja helyre az eltorzított méretű rendszerablakot. Ugyane menü **Move** (Áthelyezés) parancsa segítségével mozgatjuk a CorelDRAW rendszerablakát, amennyiben annak mérete kisebb a lehetséges legnagyobb, azaz a képernyőhatárig kihúzott méretnél. Ha az ablak maximális méretű, akkor ez a parancs nem adható ki. Ezt a menüsor szürke – ki nem választható – jelölése is mutatja. A nem maximális méretű ablakot mozgathatjuk egérrel úgy is, hogy rámutatunk a címsorra, majd lenyomjuk az egér bal gombját és annak folyamatos nyomva tartása mellett az ablakot az új helyére vonszoljuk. Ha felengedjük a bal egérgombot, akkor az ablak az új helyén rögzül.



1-55. ábra

A **Size** (Méret) paranccsal a rendszerablak méretein változtathatunk. Ez egérrel úgy oldható meg, hogy az ablak határoló vonalaira mutatunk az egérkurzorral. Ekkor az a kiválasztott oldaltól (ablakrésztől) függő formát vesz fel, mely jelzi a mozgatás irányát: , , .

A rendszerablak menü **Minimize** (Kis méret) menüpontjának felel meg a bal oldali **méretváltoztató ikon**, amellyel az egész CorelDRAW-t ikon méretűvé

zsugorítjuk (erre akkor lehet szükség, ha más Windows-alkalmazásra vagyunk kíváncsiak). A nem maximális méretű ablakban kiadható **Maximize** (Teljes méret) menüpont, vagy az ikon a lehetséges legnagyobb rendszerablakot állítja be. Közepes (az ikon és a teljes méret közötti köztes) méretű ablakot alakíthatunk ki, ha a menüsor jobb szélén álló ikonra kattintunk. Ekkor megváltozik a képernyő formája, a kialakuló külön szerkesztőablak saját menülegördítő, méretező ikonokkal rendelkezik. Ezek az ikonok teljes méretű dokumentumablak esetén a menüsor jobb oldalán jelennek meg, és a szerkesztett dokumentum ablakára vonatkoznak.

A **Close** (Bezárás) menüpont (vagy közvetlenül a szerkesztésből kiadott Alt+F4 billentyűkombináció), illetve a címsor alkalmazásbezáró ikonjára kattintás a szövegszerkesztés befejezését jelenti. Ha a szerkesztett dokumentum változásait még nem mentettük el, akkor a program megkérdezi, mentjük-e a dokumentum módosítását? **Yes**t válaszolva elmentjük a dokumentumot, **No**t válaszolva a változtatások elvesznek, a **Cancel** (Mégse) nyomógombra kattintással vagy az ezzel egyenértékű Esc billentyű lenyomásával visszatérhetünk a szerkesztéshez.

A rendszerablak második sora a menüsor, melynek almenüit vagy a fentiek szerint egérrel, vagy a billentyűzet segítségével gördítjük le. Az alatta levő sorokban a **Window/Toolbars** ▸ almenü parancsaival ki- vagy bekapcsolható ikonmenük, más néven ***szerszámosládák*** találhatók, melyeket később részletesen ismertetünk.

A CorelDRAW 10.0 változatában egyidejűleg több dokumentumot is szerkeszthetünk. A **Window** menü **New Window** parancsa segítségével új ablakot nyithatunk, amelynek tartalma – a megnyitáskor – a szerkesztett dokumentummal fog megegyezni, azaz két egyforma ablakunk lesz. Új ablak nyílik akkor is, ha a **File/New** paranccsal (a Ctrl+N billentyűkombinációval vagy a New ikonra kattintással) új dokumentum szerkesztését kezdeményezzük, illetve a **File/Open** paranccsal (a Ctrl+O billentyűkombinációval vagy a Megnyitás ikonra kattintással) meglévő dokumentumot töltünk be.

Ha az aktív (szerkesztett) dokumentum ablaka nem maximális méretű, akkor a többi ablak is láthatóvá válhat. Ez előnyös akkor, ha az egyik dokumentumból a másikba akarunk részeket másolni vagy átmozgatni. A dokumentumablakok közül ilyenkor rákattintással választjuk ki azt (aktivizáljuk), amelyikben dolgozni szeretnénk. Az aktív dokumentumablakot az inverz címsor, a benne megjelenő vezérlőikonok, és a dokumentumablak üzemmód ikonjai jelzik.

Az aktív dokumentumablak kiválasztható a **Window** menü alján látható listából is, vagy akár a listán szereplő ablakok bejárási sorrendjében, rajtuk a Ctrl+F6 billentyűkombinációval sorban és a Ctrl+Shift+F6 billentyűkombinációval ellentétes irányban végiglépkedve is. A kiadott parancsok mindig az aktív dokumentumablakra vonatkoznak. A nyitott – de nem ikonizált (Kis méret) méretű – dokumentumablakok között a **Window** menü **Cascade** (Lépcsőzetesen), **Tile Horizontally** (Egymás alatt) és **Tile Vertically** (Egymás mellett) parancsaival oszthatjuk fel a

szerkesztőablakot. Az automatikusan kialakuló arányok az ablakhatárok egeres elmozdításával megváltoztathatók.

A címsor vagy egyetlen megnyitott dokumentumablak esetén esetleg a menüsor elején álló és ikon *ablakzáró ikon*ként is működik, amellyel az aktív, azaz az éppen szerkesztett dokumentumablak zárható le. Ehhez duplán kell kattintani az ikonra. Ugyancsak az ablak lezárására szolgál a címsor jobb szélén álló ikon is. Ugyanennek felel meg a Ctrl+F4 billentyűkombináció is. E parancsokkal tehát nem lépünk ki a rajzszerkesztőből, csupán az aktív dokumentum szerkesztését fejezzük be. Ha az ablakban szerkesztett állományon már módosítottunk, akkor a program a lezárás előtt figyelmeztet, hogy mentsük el a változást, ha szükséges. Amennyiben nem mentjük el a változtatást, akkor az elvész. Mentés esetén a korábbi (eredeti) állomány neve *.bak* kiterjesztést kap (ha ezt korábban kértük a **Tools/Options/Save** párbeszédpanel-lap **Make backup on save** jelölőnégyzetének kiválasztásával).

A *kis méret ikon* a közepes (minimális és teljes közötti) méretű dokumentumablak címsorának jobb oldali szélén található. Ezzel az aktuális ablak zsugorítható ikon méretűre. Az erre az ikonra kattintás a szerkesztett dokumentumablak ikonjával legördíthető menü **Minimize** menüpontjának felel meg.

Az *ablaknagyítás ikon* a nem teljes méretű dokumentumablak címsorának jobb oldali szélén található. Ezzel az aktuális ablak nagyítható az eredeti (lehetséges legnagyobb) méretére. Az erre az ikonra kattintással megegyező hatású a szerkesztett dokumentumablak ikonjával legördíthető menü **Maximize** parancsa is. A teljes méretű dokumentumablakban e helyett az ikon helyett az *előző méret ikon* jelenik meg. Megegyező hatású a szerkesztett dokumentumablak ikonjával legördíthető menü **Restore** parancsa is. A szerkesztett dokumentumablak rendszerikonjával legördíthető menü további parancsai a korábban ismertetettek szerint vonatkoznak az aktív dokumentumablakra.

A függőleges és vízszintes gördítősáv az állományban való mozgást segíti, illetve a kurzor relatív helyét mutatja a rajta elhelyezkedő gördítőjel segítségével az állományon belül. Az állományban való mozgáshoz vagy a megfelelő irányba mutató gördítőikonra (nyilakra) kell az egérrel kattintani, vagy a gördítőjelet kell a megfelelő irányba mozgatni.

Az alsó (vízszintes gördítősáv) alatt található az ***állapotsor*** (lásd az 1-56. ábrát). Az állapotsor megjelenítése ki- vagy bekapcsolható, tartalma szabályozható a **Tools** menü **Options,** illetve **Customize** parancsával.

Az állapotsor alapértelmezés szerinti tartalma rajzolás közben:

- a grafikus kurzor aktuális koordinátái,
- a rajzolt rajzelem vagy az azt befoglaló négyszögidom méretei,
- az aktuális rajzeszköz körvonalának vastagsága, színe, kitöltőszíne és mintázata.

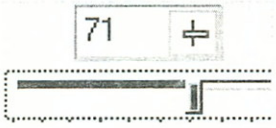
1-56. ábra

Ha az objektum rajzolását befejeztük, vagy csak kijelöltük az objektumot, akkor a méretek helyett a rajzelem típusa és rétege jelenik meg. A CorelDRAW képernyőnek ebben a legalsó sorában jelennek meg a program üzenetei is. A képernyőn megjelenő információk a **View, Window** és a **Tools (Options, Customize)** menük parancsaival módosíthatók.

Párbeszédpanelek és parancsok

A legördülő menük három pontra végződő parancsaiból úgynevezett párbeszédpanel megjelenítése indítható. Ezekkel a kiválasztott parancsok paraméterezhetők, vagyis a parancs végrehajtását módosító információkat adhatunk meg. A párbeszédpaneleken az összetartozó információcsoportok bekeretezve jelennek meg. A parancsok működését befolyásoló vezérlőelemek:

Vezérlőelem	Funkció
☑	***Kapcsoló-*** vagy ***jelölőnégyzet:*** Kétállású kis négyzet, amelynek két állapota van (☐ ki- vagy ☒ bekapcsolt, az utóbbit a kis négyzet x-elése, esetleg ☑ kipipálása jelzi). Egy ablakban, illetve bekeretezéssel jelölt paramétercsoportban egyszerre több kapcsoló is bekapcsolva lehet.
⊙	***Kiválasztó-*** vagy ***rádiógomb:*** Kattintással megnyomható kör alakú ikon. Az ilyen gombokat tartalmazó csoportban mindig csak egy gomb lehet benyomva (ezt a körbe írt pont jelzi).
OK	***Nyomógomb:*** A preferált gomb kiemelt kerettel jelenik meg. A ráírt funkció végrehajtását egeres rákattintással, illetve a kiválasztás után az Enter billentyű lenyomásával indítjuk. A **Mégse** „nyomógomb" az Esc billentyűnek megfelelő funkciójú, és elveti a parancs végrehajtását.
6,350	***Méretbeállító*** vagy ***léptetőmező:*** a nyilakra mutatva, illetve a kurzormozgató nyilakkal (fel, le) növelhető és csökkenthető a beírt érték. A kurzorral a mezőbe állva az adat pontosan beírható.
milliméter	***Kiválasztólista:*** A jobb oldali nyílra kattintva, vagy a mezőre állva és az Alt+↓ billentyűkombinációt megnyomva a legördülő menü feltárulkozik. A megfelelő elemet a listából választjuk ki vagy a mezőbe írjuk.

Vezérlőelem	Funkció
	*Csúszka:* Egyes opciós eszköztár vagy dokkoló ablakbeli mezők esetén a mező tartalmát begépelhetjük vagy beállíthatjuk a csúszka húzásával is. Tipikus példája az RGB, CMYK stb. színkeverő dokkolt ablak, amely a **Window** menü **Dockers** ▸ **Color** paranccsal jeleníthető meg.

A megfelelő gomb, kapcsoló vagy mező kiválasztását – billentyűzettel vezérelve – azokon sorban haladva adjuk meg. A Tab billentyűvel előre, a Shift+Tab billentyűvel hátra lépünk a kijelölési sorban. A kapcsolásra kijelölt *jelölőnégyzet* ki- és bekapcsolását a Szóköz billentyű vagy az Alt+ a megfelelő kapcsoló mellé írt elnevezés aláhúzott betűjének billentyűkombinációjával, illetve egeres rákattintással végezzük.

Környezeti beállítások, alapértelmezések

A **Tools** menü **Options** (**Alt,T,O**, illetve Ctrl+J billentyűkombináció) parancsának, illetve egy ikon helyi menüjének **Customize** vagy **Toolbars** parancsának párbeszédpanel-lapjai segítségével állítjuk be rajzszerkesztőnket a legmegfelelőbb üzemmódba. Ugyanerre szolgálnak az Options, Edit Options, Display Options, General Options, Text Options, Font Options, Spelling Options, Type Assist Options, Bitmap Memory Options ikonok is. Ezek a parancsok az **Options** párbeszédpanel hierarchikus lapszerkezetének egy-egy ágát jelenítik meg, ahonnan a struktúrában feljebb lépve természetesen a többi ág is bejárható. Az ágakat a párbeszédpanel bal oldalán látható + ikonokra kattintva nyithatjuk ki és a − ikonokra kattintva zárhatjuk be.

Az elvégzett beállításokat a rendszer megőrzi, a legközelebbi szerkesztéskor alapértelmezett értéknek tekinti azokat. A beállítási lehetőségek nagyot változtak a program megelőző változatához képest, ahol csak nyolc párbeszédpanel-lapon adhattuk meg a paramétereket.

E beállítások egy részét a szerkesztett dokumentumban tároljuk, azaz a legközelebbi szerkesztéskor ugyanazok a beállítások érvényesülnek, amelyek a dokumentum utolsó elmentésekor hatásosak voltak. A párbeszédpanel egyes paramétereit ❑ karakterek előzik meg. Az ilyen paraméterek kapcsoló jellegűek, két állapotúak: ❑ esetén kikapcsolt, ☑ esetén bekapcsolt állapottal. Kapcsolásukhoz a ❑ jelre kell állni a kurzorral, majd vagy az egér bal gombjával kattintani, vagy a szóköz gombot kell lenyomni. A párbeszédpanel ☑ kipipált jelölőnégyzettel jelölt paraméterei az aktuális beállítást mutatják. A kapcsológombok között előre a Tab, visszafelé a Shift+Tab billentyűkombinációval lehet a billentyűzet segítségével mozogni, de itt is célszerűbb az egér alkalmazása. A kapcsolók következő leírásánál általában a

bekapcsolt állapot hatását írjuk le. Néhány paraméter beállítását kiválasztólistából tehetjük meg, ezek a listák a gördítőnyíl ikonokra állva jelennek meg. A megfelelő listaelemet vagy az egérrel, vagy a kurzormozgató (fel- és lefelé mutató nyíl) billentyűkkel pozícionált kijelölőmezővel választhatjuk ki. Ha mindehhez az Alt billentyűt is lenyomjuk, akkor ez a lista is kitárul. Kiválasztás után vagy az Enter billentyűt kell megnyomni, vagy duplán kattintani az egérrel a kijelölt mezőn. Némely egyéb paramétert a megfelelő beviteli mezőbe begépeléssel kell bevinni.

Ha semmit nem választunk ki (inkább maradunk a régi beállításnál), akkor az Esc billentyűt kell megnyomnunk, vagy a **Cancel** nyomógombra kell kattintanunk, és ezután visszatérünk a szerkesztett dokumentumnak arra a részére, amelyből a párbeszédablakot, illetve a menüt hívtuk. Az **Options** párbeszédpanel-lapjain a CorelDRAW „kellékeit" kapcsoljuk ki vagy be, illetve egyéb, a rajzszerkesztő működését alapvetően befolyásoló kapcsolót állítunk be (mentések, nyomtatási, megjelenítési, automatikus javítási jellemzők stb.). A párbeszédpanel lapjainak kezelésével részletesen foglalkozunk később (például a függelékben).

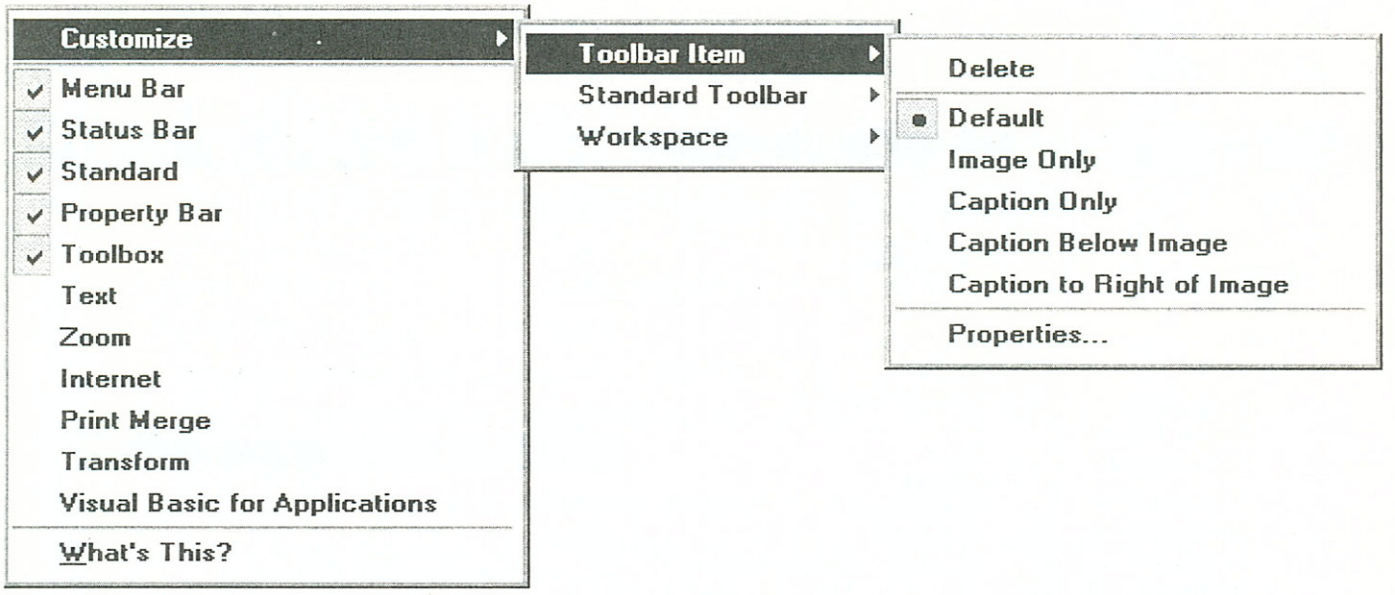
Dokkolt ablakok

A dokkolt ablakok a kiválasztott objektumhoz kapcsolódó tartalommal jeleníthetők meg. Bekapcsolásukra használjuk többek közt a **Window/Dockers** ▸ almenü parancsait. Ezek az ablakok a szélüknél fogva tetszőlegesen átméretezhetők, fejlécüknél fogva áthelyezhetők, illetve ha már nincs rájuk szükség, az x ikonnal bezárhatók. A dokkolt helyről elmozgatott ablak fel (▲) és legördíthető (▼).

Az eszköztárak megjelenítése

Az eszköztárak a parancsok gyors, egylépéses kiadására szolgáló ikonokat funkció szerint foglalták össze. Ikonokat készítettek minden gyakran használt eszközhöz. Az eszköztár-ikonokkal elvégezhető műveletek általában a menükből is elérhetők. Az alapértelmezett eszköztárak (Menu Bar, Status Bar, Standard, Property Bar, Toolbox, Text, Zoom, Internet Objects, Print Merge, Transform Visual Basic for Applications), a jobb oldali egérgombbal egy eszköztárra kattintva megjelenített helyi menüben is be- vagy kikapcsolható (lásd az 1-57. ábrát).

A helyi menü **Customize** ▸ **Toolbar Item** ▸ almenüjének parancsaival, a **Properties** parancsával vagy a **Tools/Options,** illetve a **Tools/Customization** parancsokkal megjeleníthető a **Command Bars** párbeszédpanel (lásd az 1-58. ábrát), amelyen szabályozhatjuk az eszköztárak megjelenését. A program egyik hasznos szolgáltatása, hogy az ikonos eszköztárak ki- és bekapcsolhatók, illetve testre szabhatók, átalakíthatók.



1-57. ábra

A **Window** (korábban **View**) vagy a fentebb bemutatott helyi menü **Toolbars** parancsával, illetve a **Tools** menü **Options** parancsának **Commands** párbeszédpanellapján állítjuk be a képernyőn található „szerszámosládák" elemeit és a megjelenő eszköztárakat. Ez annyit jelent, hogy az ikonokat és a hozzájuk rendelt parancsokat is megváltoztathatjuk.

A **Customize** párbeszédpanelen – a **Customization/ Command Bars** ág kiválasztása után – jelölőnégyzetekkel kapcsolhatjuk ki vagy be valamely eszköztár megjelenítését.

Az eszköztárak megjelenítését beállító kapcsolók:

☑ **Status Bar:** A munkaablak alján megjelenő állapotsor, tartalmát lásd az 1-56. ábrán.

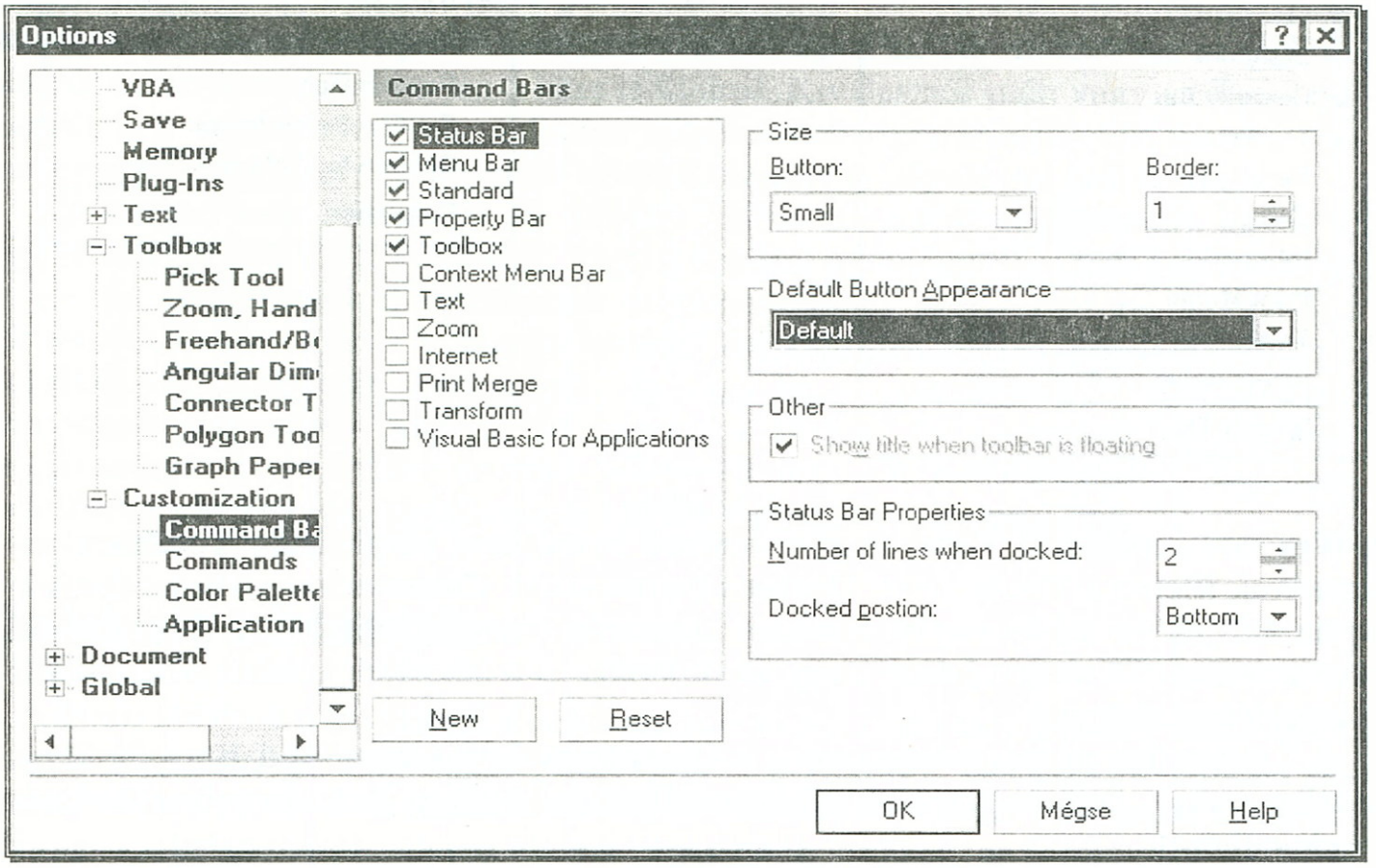
☑ **Menu Bar:** Alap eszköztár, alapértelmezés szerint a menüsor alatt jelenik meg, a legfontosabb fájlkezelő és szerkesztőparancsokat tartalmazza. Az alapértelmezett hely és az eszköztár tartalma a későbbiek szerint megváltoztatható.

☑ **Standard:** Alap eszköztár, alapértelmezés szerint a menüsor alatt jelenik meg, a legfontosabb fájlkezelő és szerkesztőparancsokat tartalmazza. Az alapértelmezett hely és az eszköztár tartalma a későbbiek szerint megváltoztatható.

☑ **Property Bar:** Tulajdonságsáv (opciós eszköztár), amely tetszőleges rajzeszköz kiválasztása után, a vízszintes vonalzó felett jelenik meg. Az a feladata, hogy az aktuális rajzeszközhöz kapcsolódóan megmutassa az érvényes beállításokat, és gyors lehetőséget biztosítson azok megváltoztatására. A kijelölőeszköz kiválasztása – rajzelem kiválasztása nélkül – a lapformázáshoz szükséges tulajdonságsávot jeleníti meg. Ezen beállíthatjuk a **Layout** menü **Resize** és **Page Setup** párbeszédpaneljén található kapcsolókat (például igazodások bekapcsolását).

☑ **Toolbox:** Alapértelmezés szerint a CorelDRAW képernyőjének bal oldalán megjelenő ikoncsoport. Parancsai különböző rajzolási és rajzelemmódosítási

feladatok végrehajtására használhatók, mint objektumok kijelölésére és átalakítására, a körvonalak és kitöltési tulajdonságok meghatározására stb.



1-58. ábra

☑ **Context Menu Bar:** A munkaterület, eszközök és kiválasztás beállítására szolgáló lehetőségek.

☑ **Text:** A szövegek stílusának, formázásának (bekezdés-igazításának, félkövér, dőlt, aláhúzott stb. írásának) beállítására szolgáló eszköztár. Szinte teljesen megegyezik a közismert Microsoft Word formázó eszköztárával.

☑ **Zoom:** A rajz részleteinek nagyítására, kicsinyítésére és a rajzterület munkaablakban mozgatására szolgáló eszköztár.

☑ **Internet:** A rajzelemekhez Internetes hivatkozásokat (URL címeket) kapcsolhatunk. Ez az eszköztár tartalmazza az ezzel és az Internetre készülő lapok kialakításával kapcsolatos ikonokat, amelyeket később részletezünk.

☑ **Print Marge:** Új eszköztár, amellyel a körlevelek készítéséhez szükséges funkciók érhetők el.

☑ **Transform:** Az objektumok átalakításának eszköztára.

☑ **Visual Basic for Applications:** A Visual Basic fejlesztőkörnyezet ikonjai.

A bekapcsolt jelölőnégyzetekkel jelölt eszköztárak megjelennek a munkaablakban. Az egyes ikonokhoz rendelt parancsokat a következő fejezetekben, illetve a függelékben részletezzük.

Az eszköztárakban megjelenő ikonok méretét a **Button** listában adjuk meg. A nagyobb méretű ikonokat tartalmazó eszköztárak összes ikonja esetleg nem fér el eredeti helyén. Ekkor különösen érdemes lebegővé („úszóvá") tenni az eszköztárat. Ehhez az eszköztárakat szélüknél megfogva mozgatjuk el (olyan eszköztár-részre mutatunk, mely nem tartalmaz ikont, majd a lenyomott bal egérgomb mellett új helyre húzzuk). Az úszó eszköztárak a vízszintes vonalzó feletti sávra, illetve a CorelDRAW képernyő széleire mozgatva ismét rögzülnek (ekkor az eszköztár címsora és bezáró ikonja is eltűnik).

A **Customize** párbeszédpanelen alkalmazható nyomógombok:

OK: Kilépés, a módosítás befejezése. A kilépés után érvénybe lépnek a megváltozott beállítások.

Cancel (Mégse): Kilépés a módosítás végrehajtása nélkül.

New: Új, üres, úszóablakos eszköztárat hoz létre **New Toolbar n** néven, ahol az **n** az egyéni eszköztár száma. Az eszköztárnak azonnal új nevet is adhatunk, de az ilyen módon létrehozott egyéni eszköztárak később is átnevezhetők. Az átnevezéshez kattintsunk az eszköztár nevére a párbeszédpanelen és gépeljük be az új nevet. A létrehozott új eszköztár kapcsolója megjelenik a **Toolbars** párbeszédpanel **Toolbars** listájában.

Reset: A kiválasztott eszköztár alapállapotba kapcsolása.

Delete: Törli a párbeszédpanel **Toolbars** listájában kijelölt eszköztárat. Ez a nyomógomb új eszköztár létrehozása után jelenik meg, hiszen a CorelDRAW saját eszköztárai nem törölhetők.

Az eszköztárak tartalmának módosítását a **Customization/Commands** párbeszédpanelen végezzük, kezelését később külön fejezetben ismertetjük (lásd a CorelDRAW testre szabása című részt a függelékben). Az Alt+Shift billentyűkombináció nyomva tartásával és egy ikon mozgatásával az eszköztárat egyéni módon alakíthatjuk át. Az eszköztárról lehúzott – és másik eszköztárba nem helyezett – ikon törlődik. A módszerrel egyik eszköztárból a másikra mozgathatunk ikonokat. Az ikonokat egy eszköztáron belül is átrendezhetjük. Ha a mozgatást a Ctrl+Alt billentyűkombináció nyomva tartásával végezzük, akkor a kiszemelt ikonról másolatot hozhatunk létre egy másik eszköztárban. A másolás alatt az egérkurzor a ⊞ formát veszi fel (másolás nélküli áthelyezésnél a + jel nem jelenik meg).

A SÚGÓ KEZELÉSE

A CorelDRAW-ban a munkafelületen, a helyi menüben és a **Help** menüben találjuk meg a következő hasznos lehetőségeket:

- helyzetérzékeny, környezetfüggő súgót, amely mindig az egérkurzor helyének megfelelő segítséget nyújtja, ennek segítségével a párbeszédpanelek egyes elemeiről részletes magyarázatot kérhetünk,

- tankönyvet, amely útmutató a program leghasznosabb eszközeinek megismeréséhez, a legfontosabb eszközök kezelésének elsajátításához,
- keresőeszközt a súgó témaköreiben való böngészéshez,
- tanfolyamot, amely hét leckén keresztül vezet be az egyre bonyolultabb rajzok, összetett dokumentumok (embléma, naptár, címke, plakát, szórólap) készítésébe,
- az Interneten keresztül elérhető technikai támogatást,
- ötleteket a hibaelhárításhoz.

A program oktató üzemmódjába már a program indítását követően megjelenő első párbeszédpanel segítségével bekapcsolódhatunk. Az Interneten keresztül további támogatáshoz juthatunk a fejlesztő honlapjára csatlakozva (www.corel.com).

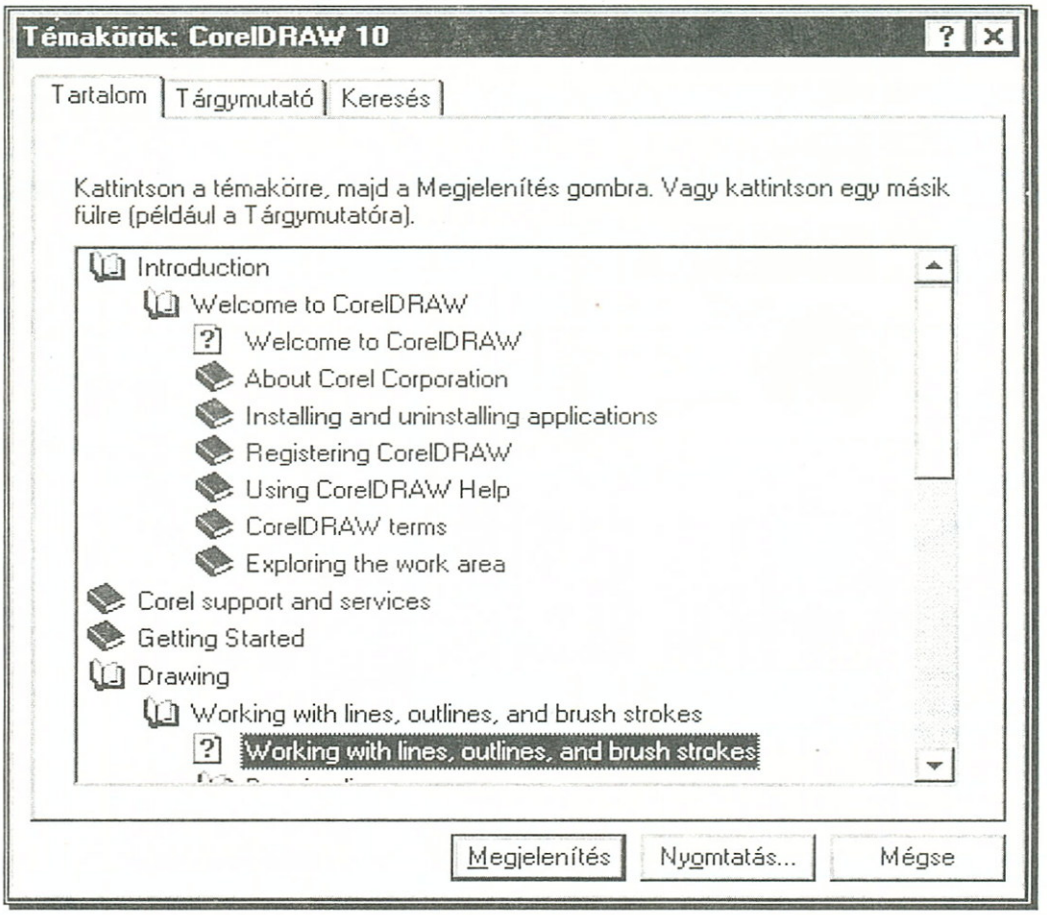
Mindezek mellett igen részletes fogalomtárhoz is jutunk, amely a program súgólapjain előforduló ismeretlen szakkifejezéseket magyarázza el.

A Súgó tartalomjegyzéke

A Súgó tartalomjegyzékét a **Help/Help Topics** menüpontból, vagy rajz-, illetve dokumentumszerkesztés közben az F1 funkcióbillentyűvel hívjuk. Válasszuk ki a megjelenő párbeszédpanel **Contents** (Tartalom) lapját (lásd az 1-59. ábrát)! A következőkben bemutatott párbeszédpanelek a magyar nyelvű Windows NT 4.0-nak köszönhetően szintén magyar vezérlő elemeket tartalmaznak. A leírásban megadjuk az angol operációs rendszer esetén itt megjelenő feliratokat is.

A keresett kötetet és fejezetet rákattintással választjuk ki a súgó könyvtárának kötetei közül. A kötet ikonra mért kettős kattintással kinyitjuk a kötetet. Egyetlen kattintással csak kijelöljük a kötetet, ekkor a megnyitásra alkalmazhatjuk az **Open** (Megjelenítés) nyomógombot is. A nyitott kötet fejezetei megjelennek. A megnyitott kötetet vagy ismételt kettős kattintással, vagy kijelölése után a **Close** (Bezárás) nyomógombbal zárjuk be. A megjelenített fejezeteket is ? ikonjukra mért kattintással nyitjuk meg. A **Print** (Nyomtatás) nyomógombbal kinyomtathatjuk a képernyőn megjelenített vagy kijelölt súgólap tartalmát. A nyomtatás előtt meg kell adnunk a nyomtatás paramétereit (példányszám, sorba rendezés stb.).

A részletező súgólapon a bővebben kifejthető fogalmakat szaggatott zöld vonalak húzzák alá. Ha egy ilyen fogalomra mutatunk, akkor az egérkurzor mutató kézre változik. Ezzel a kijelölt szóra kattintva az adott fogalom definíciószerű magyarázatát jeleníthetjük meg. Innen a megelőző súgólaphoz a részlet mellé kattintással vagy az Esc billentyű lenyomásával jutunk vissza. Hasonlóan kezelendők a folyamatos zöld vonallal aláhúzott kapcsolódó témakörök nevei is. Ezek azonban nem definíciók, hanem önálló súgólapok további hivatkozásokkal. Ezekre kattintva bejárhatjuk a kapcsolódó témaköröket is (lásd az 1-59. ábrát).



1-59. ábra

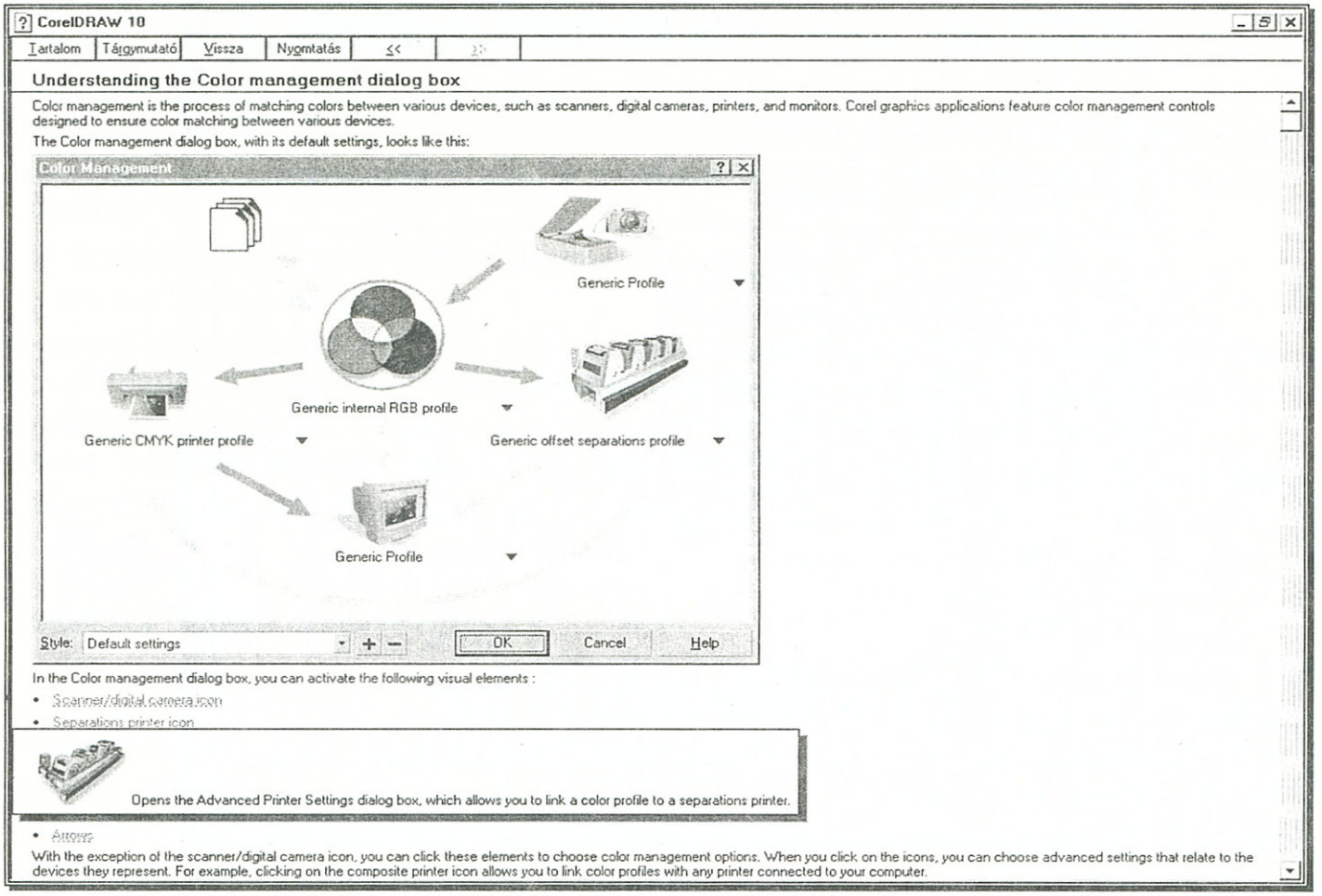
A súgó lapja önálló alkalmazásablakban jelenik meg a képernyőn, így ez az ablak is átméretezhető szegélyeinek egeres elvontatásával. Ha a súgólap megjelenítendő információja nem fér el a súgó ablakában, akkor az ablak jobb szélén függőleges gördítősáv is megjelenik. Ennek segítségével mozgathatjuk a súgólapot az ablakban. A súgólapot bemutató ablakban a következőkben ismertetett nyomógombok és parancsok használhatók (lásd az 1-60. ábrát).

A Súgó nyomógombmenüjének parancsai:

Contents: Bemutatja a súgó tartalomjegyzékét. A nyomógombparancs megegyezik a Súgó **Contents** (Tartalom) párbeszédpanel-lapjának megjelenítésével. Csak a billentyűzetet alkalmazva a Tab billentyűvel lépünk a megjeleníteni kívánt témakörre, utána nyomjuk meg az Enter billentyűt. A tartalom megjelenítésére szolgáló gyorsbillentyű, az F1 lenyomása után is a fentiek szerint járunk el.

Index: Megjeleníti a súgó témakörök keresésére alkalmas tárgymutatóját. Ez jelenik meg akkor is, ha a súgó tárgymutató lapját választjuk (lásd az 1-60. ábrát).

Back: Lépésről-lépésre visszafelé megmutatja a korábban megtekintett súgólapokat. Ha elérjük a legelsőnek megjelenített súgólapot, akkor inaktívvá válik ez a nyomógomb is.



1-60. ábra

Print: Kinyomtatja az aktuális súgólapot.

<<: Az aktuális témához kapcsolódó előző súgólapra lép.

>>: Az aktuális témához kapcsolódó következő súgólapra lép.

A párbeszédpanelek ☐ szimbólumaira kattintással a mögöttük megadott kapcsolódó panel, illetve a téma további részletezése tölthető be (**Related Topics**).

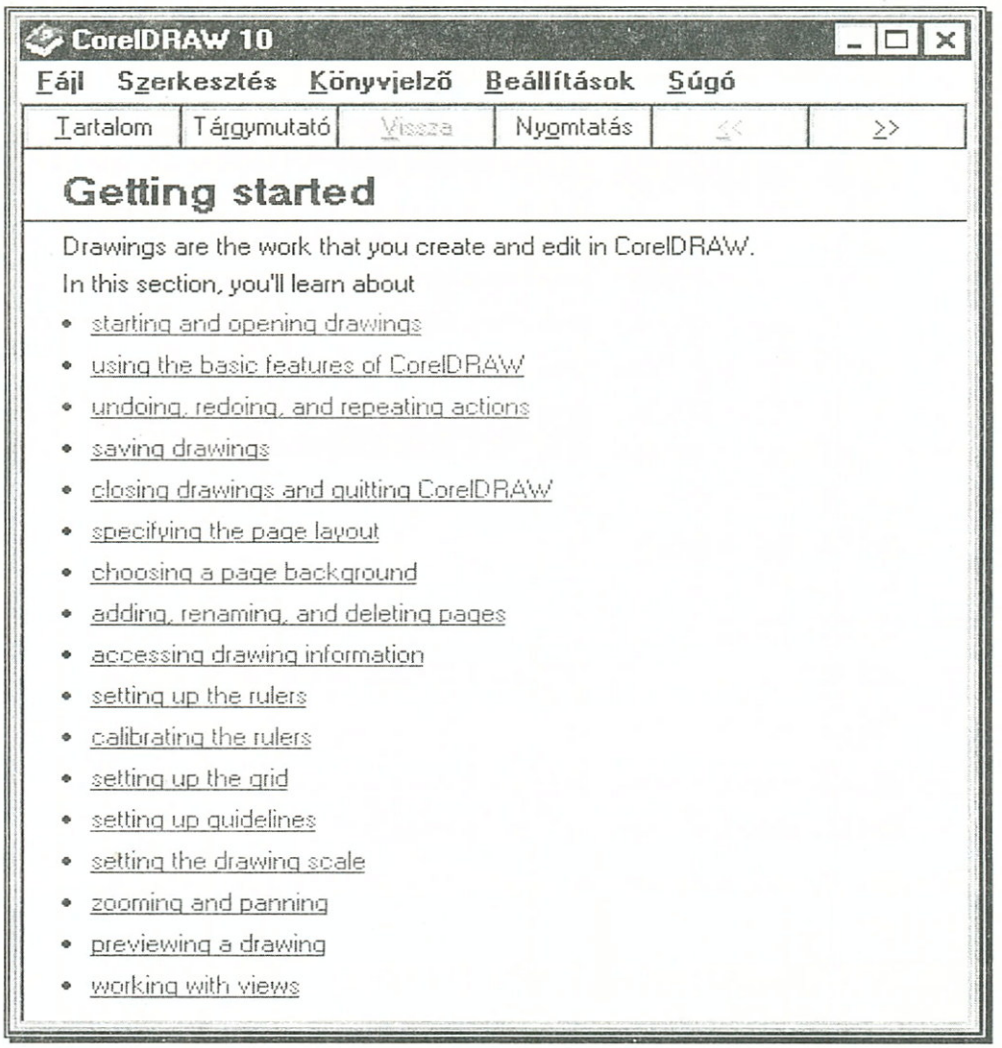
A súgó menüsorából kiadható parancsok:

File: E menü parancsaival nyithatunk meg másik (*.hlp* kiterjesztésű) súgófájlt (**Open**), nyomtathatjuk ki az aktuális lapot (**Print Topic**) vagy léphetünk ki a súgó kezeléséből (**Exit**).

Edit (Szerkesztés): E menü **Annotate** parancsával saját megjegyzéseinket kapcsolhatjuk a súgólapokhoz.

Az **Edit/Copy** (Másolás) parancs a súgólapokon kijelölt részek vágólapra másolására szolgál. Megegyezik a Ctrl+Ins, illetve Ctrl+C billentyűkombinációval. A súgólapokon egérrel vagy a Shift+kurzormozgató billentyűkkel, illetve a Shift+PgUp, PgDn, Home, End billentyűkkel jelölünk ki a másolás számára részleteket. A kijelölést a kijelölt részek inverz színezése, a szöveg és a háttérszín felcserélődése

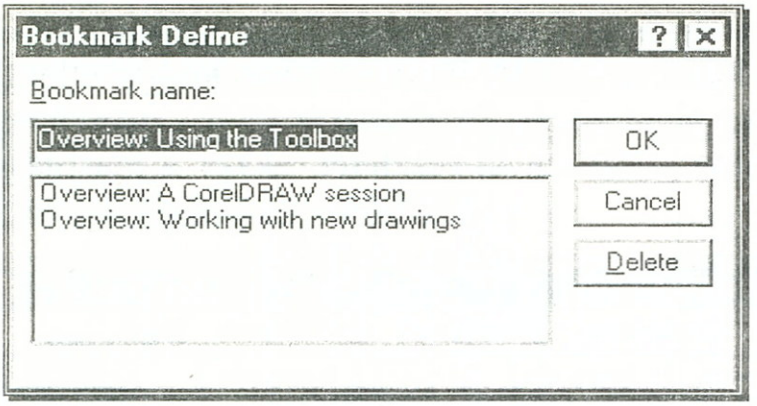
jelzi. A vágólap tartalma (a Windowsból kilépés nélkül) később tetszőleges dokumentumba bemásolható (a Ctrl+V, illetve a Shift+Insert billentyűkombinációk valamelyikével, vagy az alkalmazás **Szerkesztés** (Edit) menüjének **Beillesztés** (Paste) parancsával). Ha nem jelöltünk ki részletet, akkor a másolással a teljes súgólap a vágólapra kerül.



1-61. ábra

Bookmark (Könyvjelző): E menüben hozhatunk létre új könyvjelzőket vagy törölhetünk régieket, ugorhatunk létező könyvjelzőre. Ez a célja ugyanis a könyvjelzőknek: a megjelenített súgólaphoz fűzött könyvjelzőt felhasználhatjuk az adott lap gyorsabb megjelenítéséhez.

A könyvjelzők létrehozását a **Bookmark/Define** paranccsal végezzük (lásd az 1-62. ábrát). A parancs kijelölése után megjelenő párbeszédpanelen módosítjuk a könyvjelző (alapértelmezés szerint a súgólap címével megegyező) nevét. A listán megjelenő, korábban létrehozott könyvjelzőket kijelölésük után a **Delete** (Törlés) nyomógombbal távolíthatjuk el. A létező könyvjelzők és az általuk jelölt lapok a **Bookmark** menü alján választhatók ki.

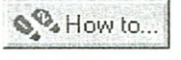


1-62. ábra

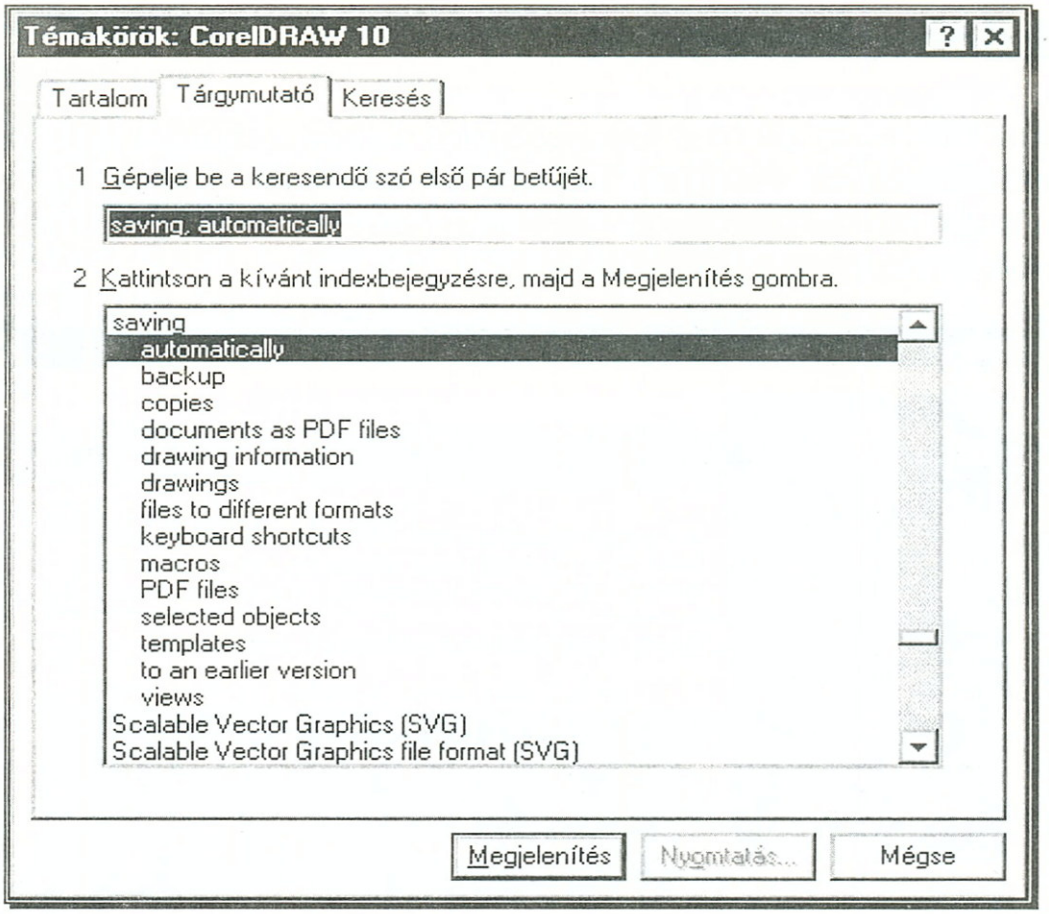
Options: Az itt található parancsokkal szabályozhatjuk a menü működését.
Keep Help on Top (Súgóablak helye): A kiválasztott súgó párbeszédpanel-lap a súgóból történő kilépés után a képernyőn marad, ha az **On Top** (Legfelül) kapcsolót választjuk. Ha a **Not On Top** (Nem legfelül) kapcsolót választjuk, akkor a párbeszédpanel a háttérbe helyezhető.
Display History Window (Előzmények ablak megjelenítése): Megjeleníti az utolsóként megtekintett néhány súgólap listáját. Használhatjuk arra, hogy visszatérjünk a korábbi súgólapokhoz.
Font (Betűtípus): Beállíthatjuk a kis, közepes és a nagy karakterek használatát a súgólapokon. Ez a beállítás más szöveges megjelenítéseket nem érint!
Use System Colors (Rendszerszínek használata): A beállított Windows-környezet színeit alkalmazza.

A Súgó tárgymutatója

Az **Index** (Tárgymutató) súgólapon a CorelDRAW indexelt (sorba rendezett) tárgymutató elemei között böngészhetünk (lásd a 1-63.. ábrát). A beépített keresési algoritmus a tárgymutatójegyzéknek mindig arra a részére állítja a mutatót, amelyik a **Type the first few letters of the word you're looking for** mezőbe írt betűkkel kezdődik. Ha ilyen nincs, akkor az ábécérendben következő elemre áll. A megfelelő súgólapot végül a **Display** (Megjelenítés) nyomógombbal vagy dupla kattintással jelenítjük meg.

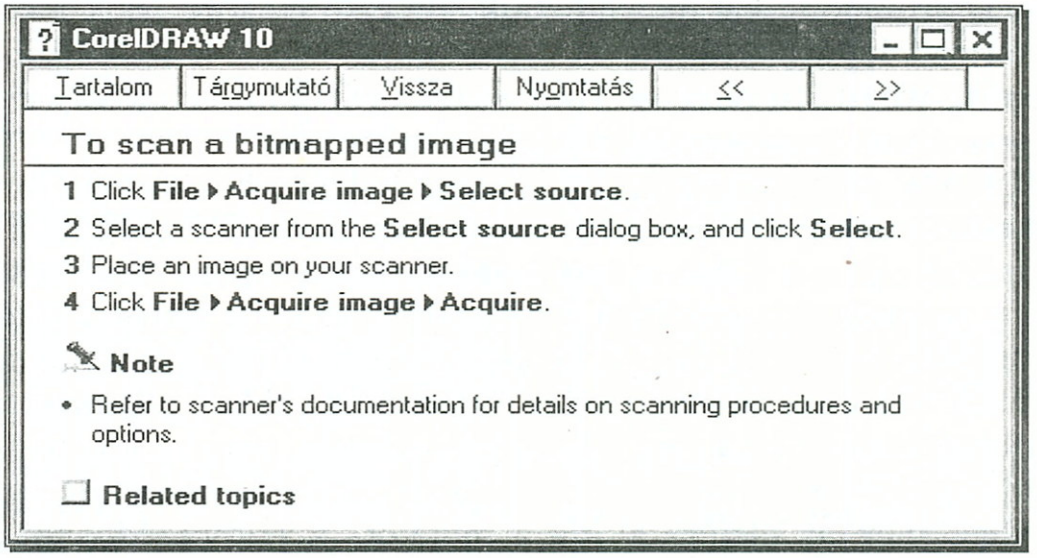
Ha az e módszerrel megjelenített részletező Súgó párbeszédpanelen a szaggatottan aláhúzott, zölden jelölt kulcsszóra kattintunk, akkor a program az adott fogalomhoz tartozó magyarázatot adja. Folyamatos zöld aláhúzással és kulcsszómegjelöléssel emelik ki a témához tartozó kereszthivatkozásokat. Ha ilyen panelrészre kattintunk, akkor a hivatkozott súgólap jelenik meg. A 

nyomógombra kattintással kérhetjük az egyes problémák megoldásának lépésről lépésre történő ismertetését (lásd a 1-63. ábrát).



1-63. ábra

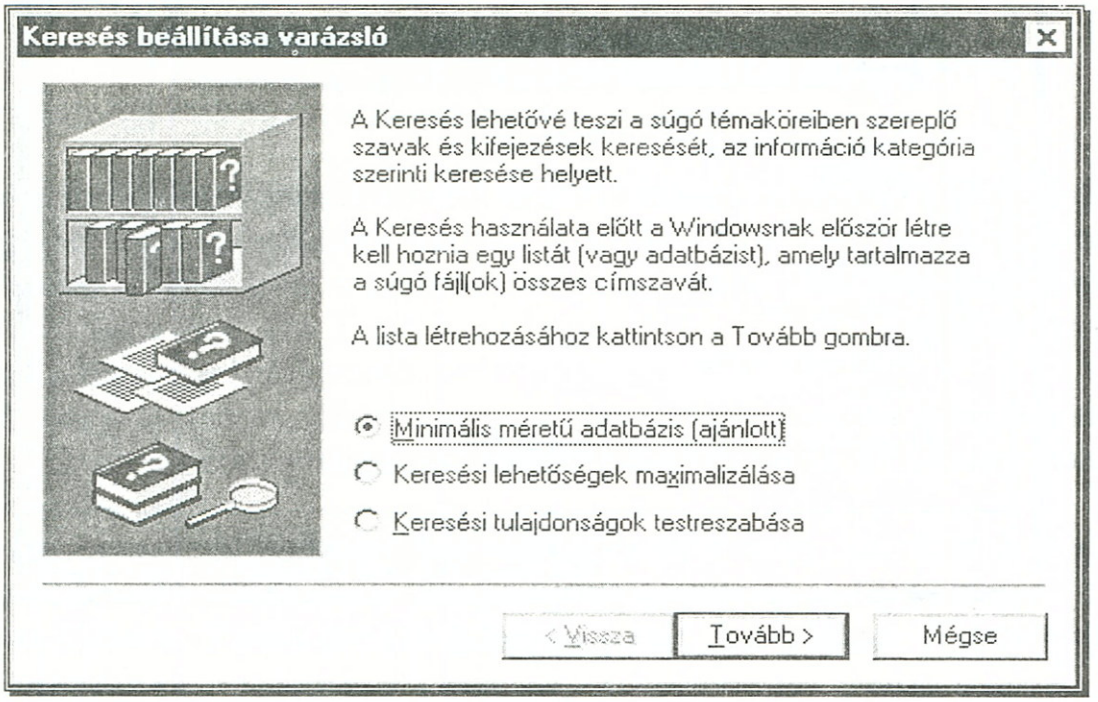
Ha a részletező Súgó-párbeszédpanel alján esetlegesen megtalálható **Related Topics** nyomógombra kattintunk, akkor az aktuális súgólaphoz kapcsolódó újabb súgólapok listáját jeleníthetjük meg, amelyről a további segítséget választhatjuk ki.



1-64. ábra

Témakörök keresése

A **Help/Find** (Keresés) párbeszédpanel-lapon kulcsszó szerint kereshetünk. A keresés a **kereséstelepítő varázsló** indításával kezdődik. Ekkor párbeszédpanelen adjuk meg, hogy minimális, teljes, vagy tetszőlegesen beállított méretű indextáblában akarunk keresni (lásd az 1-65. ábrát).



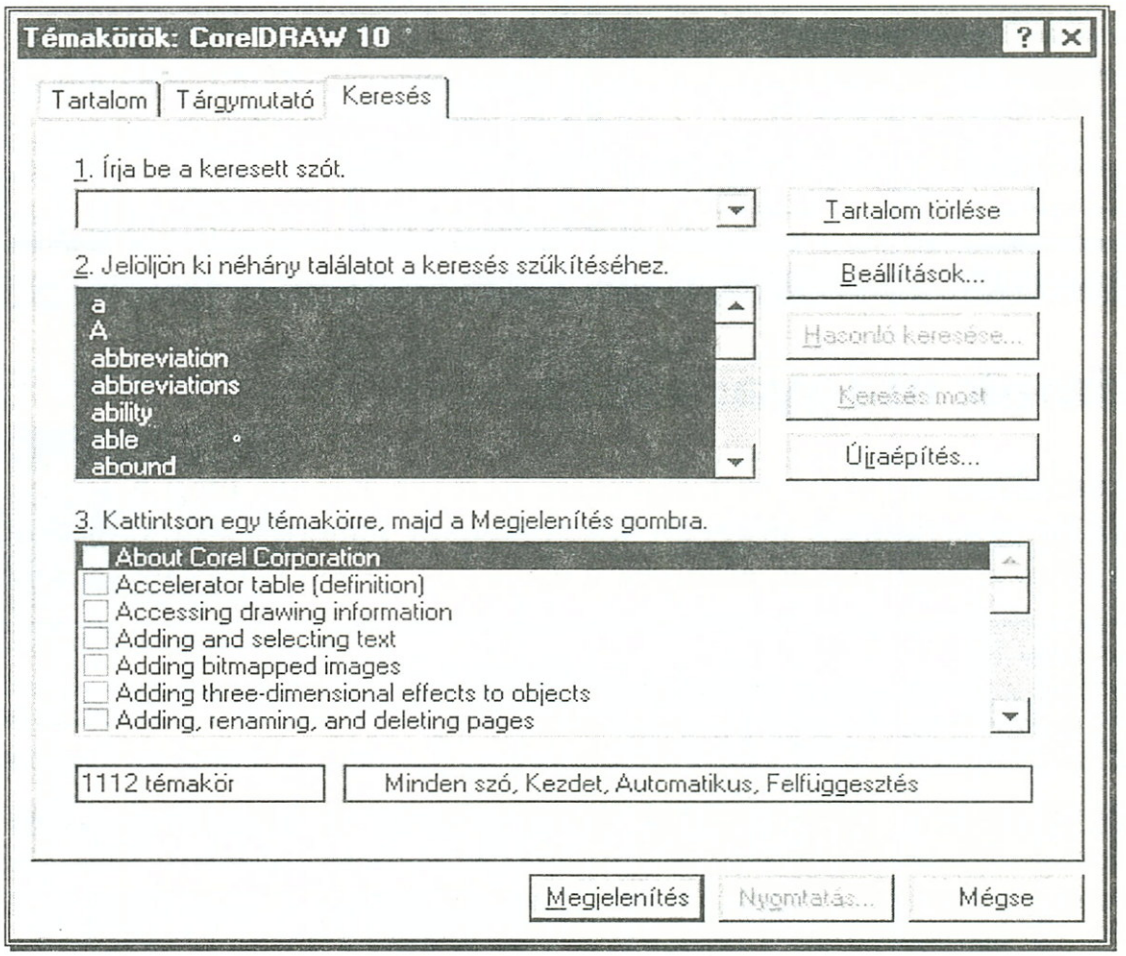
1-65. ábra

A kétlépéses varázsló végén megjelenik a 1-66. ábra szerinti párbeszédpanel, amelyen a keresési szempontokat megadhatjuk. Az első mezőbe írjuk a keresendő szót (amelyhez tartozó leírást keressük a Súgóban). A másik lehetőség, hogy a **Select some matching words to narrow your search** (Szűkítéshez jelöljön ki a keresendővel megegyezőket) listában választjuk ki a kulcsszót.

A CorelDRAW ekkor megkeresi a keresett kulcsszóhoz tartozó témaköröket az **Options** (Beállítások) nyomógombbal megadható módon. A megtalált témaköröket a párbeszédpanel alján, a **Click a topic, then click Display** (Kattintson egy témakörre, majd a megjelenítés gombra) listában jeleníti meg. Erről a listáról a tényleges leírást dupla kattintással vagy a **Display** (Megjelenítés) nyomógombra kattintva kapjuk meg. Ha csak billentyűzetet használunk, akkor alkalmazzuk a kurzormozgató billentyűket és az Enter billentyűt a témák, témakörök kiválasztására. A **Clear** (Tartalom törlése) nyomógomb törli az 1. mező tartalmát és újraépíti a 2. és a 3. listát, amelynek az elejére állítja a mutatót. A párbeszédpanel alján mindig látszik a keresett szóhoz kapcsolódó témakörök száma (ha semmit sem írtunk még a mezőbe, akkor az összes téma száma). A **Rebuild** (Újraépítés) nyomógomb segítségével a 1-65. ábra szerinti kereséstelepítő varázsló indításával újraindíthatjuk

az indextábla felépítését. Az **Options** (Beállítások) nyomógombbal beállítható keresési feltételek (lásd az 1-67. ábrát):

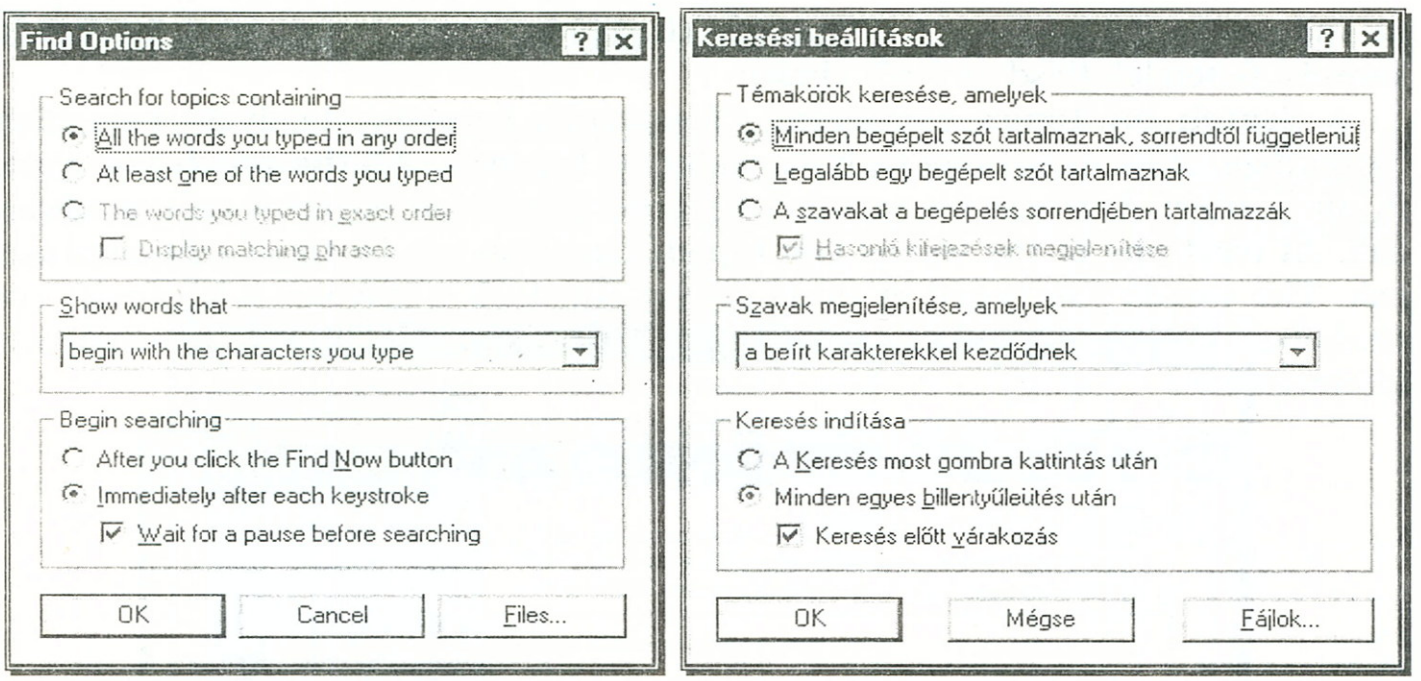
A **Search for topics containing** (Témakörök keresése, amelyek) paramétercsoportban adjuk meg, hogy mely témaköröket keressük. **All the words you typed in any order:** Amelyek a sorrendtől függetlenül minden begépelt szót tartalmaznak. **At least one of the words you typed:** Legalább egy begépelt szót tartalmaznak. **The words you typed in exact order:** Amelyek a szavakat a begépelés sorrendjében tartalmazzák. **Display matching phrases:** Megjeleníti a megegyező kifejezéseket.



1-66. ábra

A **Show words that** (Szavak megjelenítése, amelyek) listában a keresett szavaknak való megfelelést szabályozzuk. Beállíthatjuk, hogy a beírt karakterekkel kezdődő, azokat tartalmazó stb. szavakat keressen a súgó.

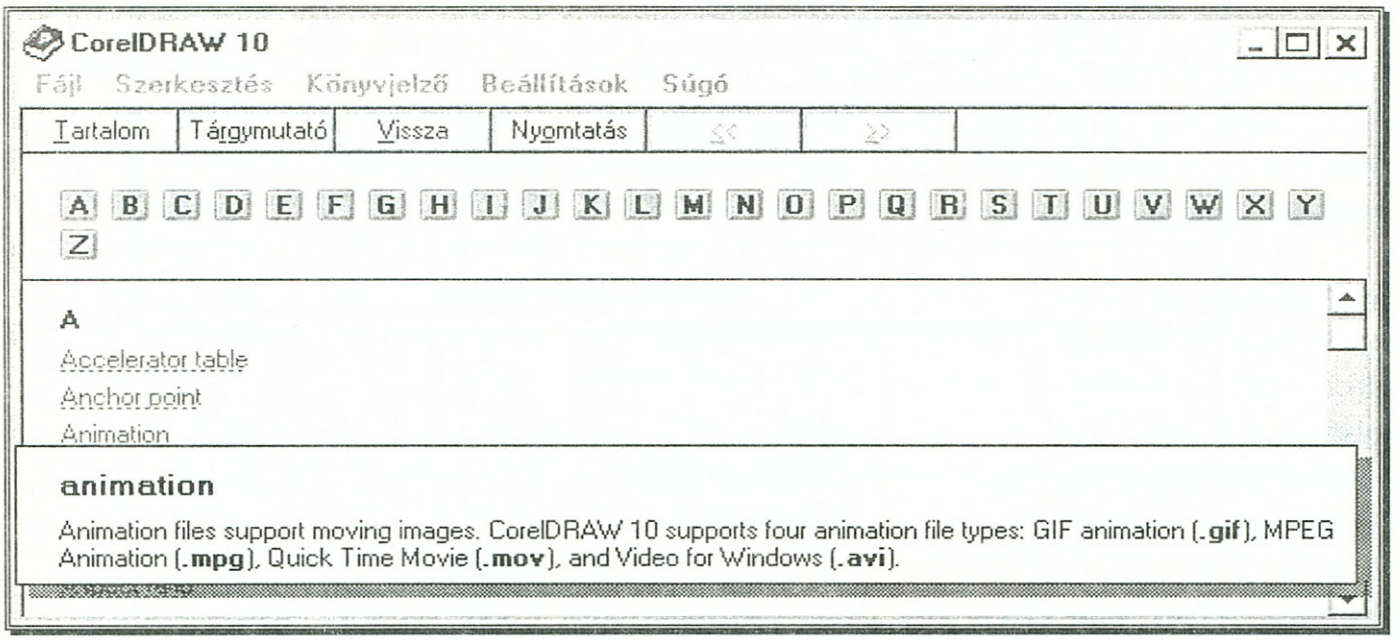
A keresés kezdetét határozzuk meg a **Begin searching** (Keresés indítása) csoportban. **After you click the Find Now button:** Csak a **Find Now** nyomógombra kattintás után keres. **Immediately after each keystroke:** Minden egyes billentyűleütés után keres. **Wait for a pause before searching:** Várakozik a keresés előtt.



1-67. ábra

Fogalmak magyarázata

A tárgymutatóban a *Glossary* kifejezésre keresve kapjuk meg a leggyorsabban a CorelDRAW programban használt kifejezéseket ismertető súgóablakot. Itt megtaláljuk azokat a fogalmakat, amelyek a többi súgólapon aláhúzva szerepelnek.

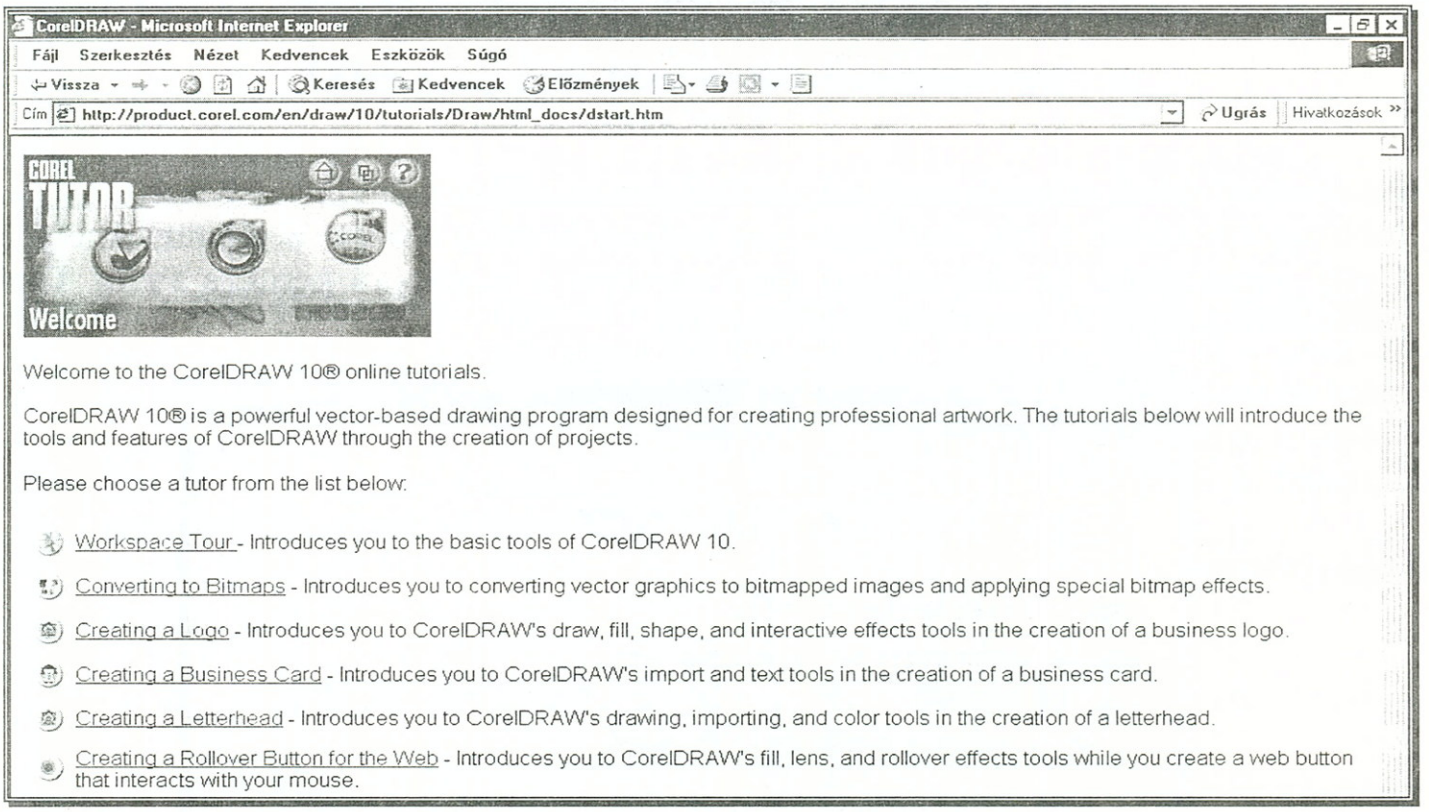


1-68. ábra

A CorelDRAW tankönyv

A **Help** menü **CorelTUTOR** parancsával, vagy a **Standard** eszköztár ikonjára kattintva, vagy a bejelentkező **Welcome to CorelDRAW** párbeszédpanel **CorelTUTOR** ikonjára kattintva jeleníthetjük meg a CorelDRAW tankönyvét. Ebben a kezdők számára igen használható formában, feladat szerinti csoportosításban kapjuk a program legfontosabb eszközeinek ismertetését. Újdonság, hogy a tankönyv az Internet böngészőben jelenik meg és a bővebb tankönyvet az Interneten keresztül tekinthetjük meg, ha az első tankönyvoldalon a click here hiperhivatkozásra kattintottunk (lásd az 1-69. ábrát). Ha nincs Internet kapcsolatunk, akkor a How to create a brochure hivatkozás választása után a CorelDRAW 9.0-nak megfelelő tankönyvet lapozhatjuk át.

A tankönyv fejezeteit a fejezetet jelölő hiperhivatkozásokra kattintva, illetve a Back és a Forward ikonokkal tölthetjük be.

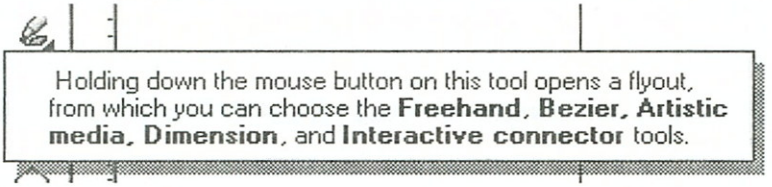


1-69. ábra

A Home ikonnal a tankönyv első oldalán szereplő tartalomjegyzékre ugorhatunk. A Download ikonnal tölthetjük le a kapcsolódó mintaállományokat.

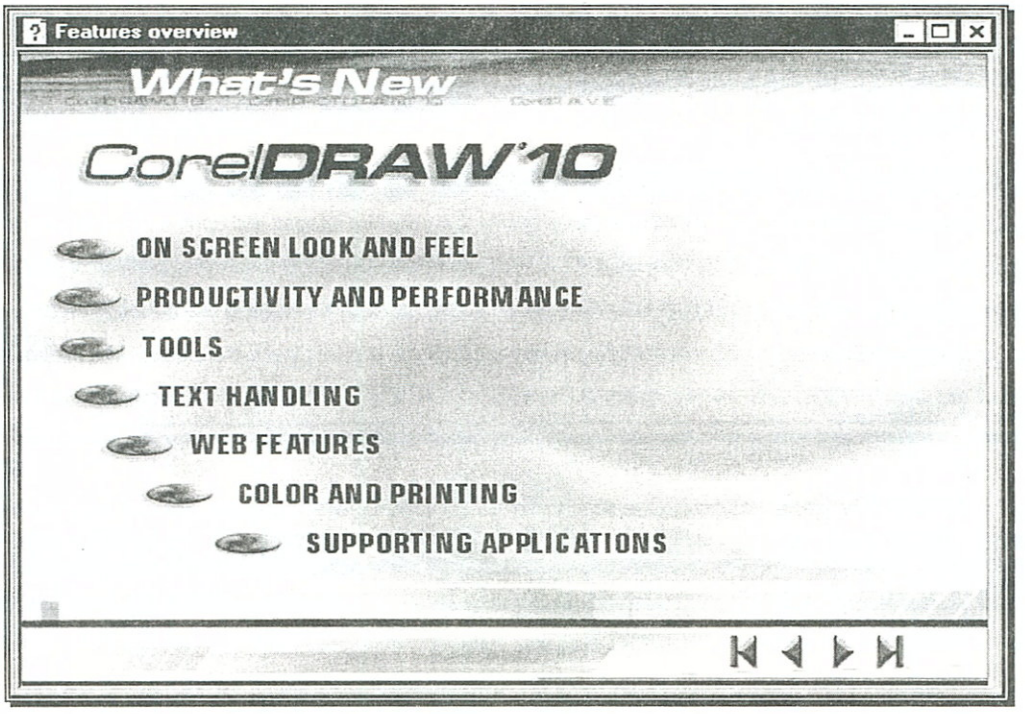
A helyzetérzékeny súgó

A programot helyzetérzékeny segítőrendszerrel is ellátták, amely minden parancshoz (érzékelve a kérés helyét) a megfelelő leírást adja. Ha az egérkurzort egy menüparancs vagy egy eszköztárbeli ikon fölé mozgatjuk, akkor a menüsor mellett megjelenik a parancs egymondatos leírása, az ikon alatt pedig a hozzákapcsolt parancs neve, illetve az ikonnal esetlegesen azonos hatást kiváltó billentyűkombináció. A bővebb segítséghez a **Help** vagy a helyi menü **What's This?** parancsát adjuk ki, illetve az (párbeszédpanelen a) ikonra kattintunk vagy megnyomjuk a Shift+F1 billentyűkombinációt, majd a kérdőjelre változott kurzorral az érdeklődésünkre számot tartó képernyőelemre, menüelemre, ikonra kattintunk. Kijelölés közben az Esc billentyűvel szakíthatjuk meg a súgó működését.



1-70. ábra

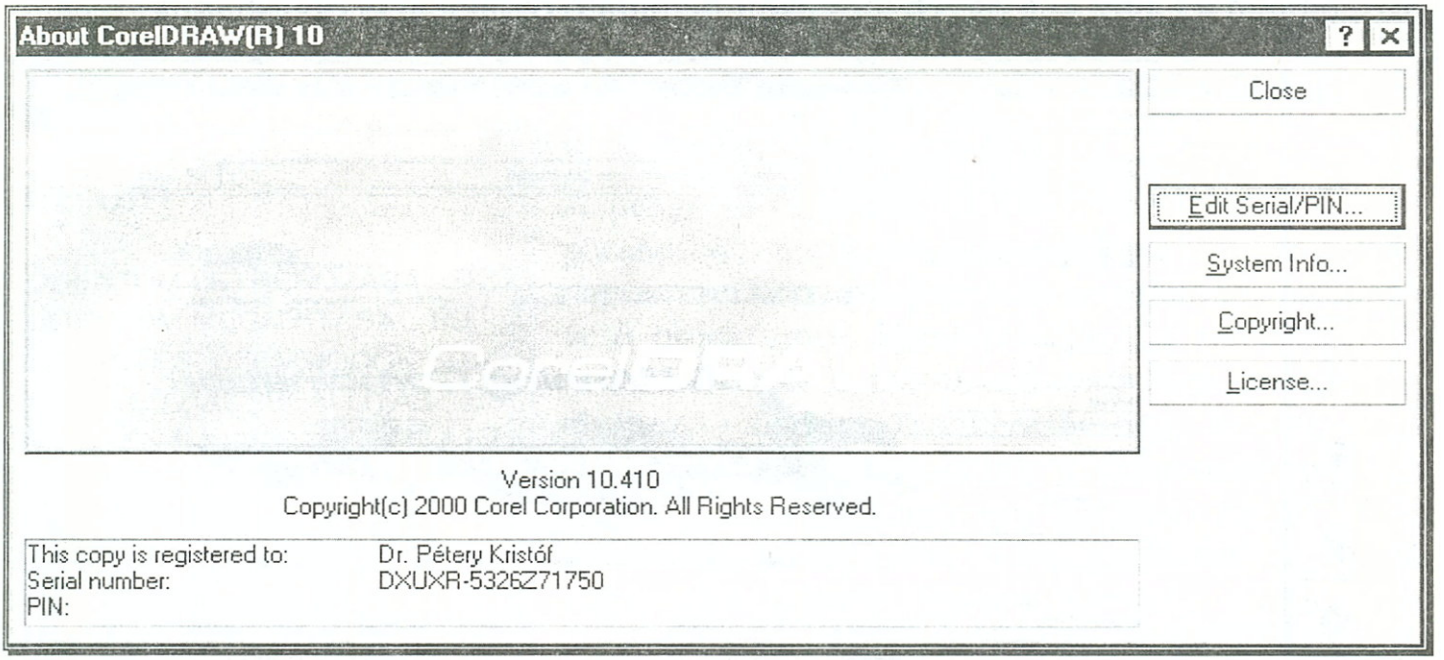
Az ilyen módon megjelenített súgószövegen is alkalmazhatjuk a helyi menüt. A jobb egérgombbal a súgószövegre kattintással hozzuk elő ezt a menüt, amelynek **Copy** parancsával az előbukkanó súgó tartalma a vágólapra kerül, a **Print Topic** parancsával pedig kinyomtatható a segítség.



1-71. ábra

A **Help** menü **What's New?** parancsával egy új ablakban tekinthetjük meg a program 10.0-ás változatának újdonságait (lásd az 1-71. ábrát).

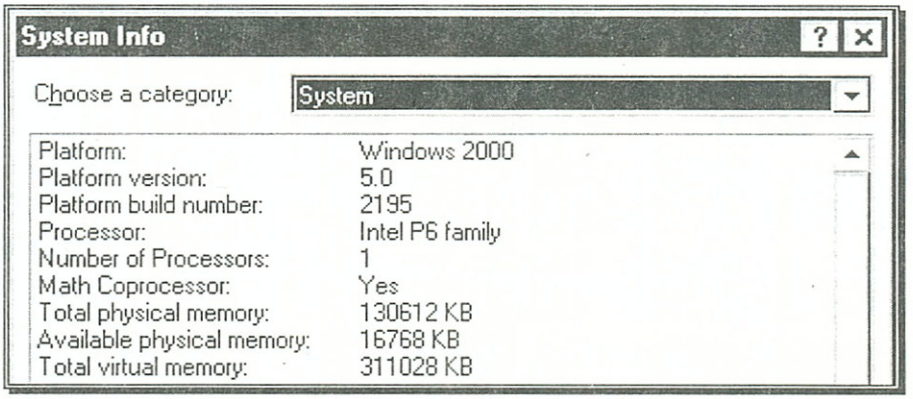
A **Technical Support** paranccsal a CorelDRAW regisztrált felhasználói számára különösen hasznos technikai támogatásra vonatkozó ismereteket külön súgóban tekinthetjük át. A súgó kezelésének módja megegyezik a korábban ismertetettel.



1-72. ábra

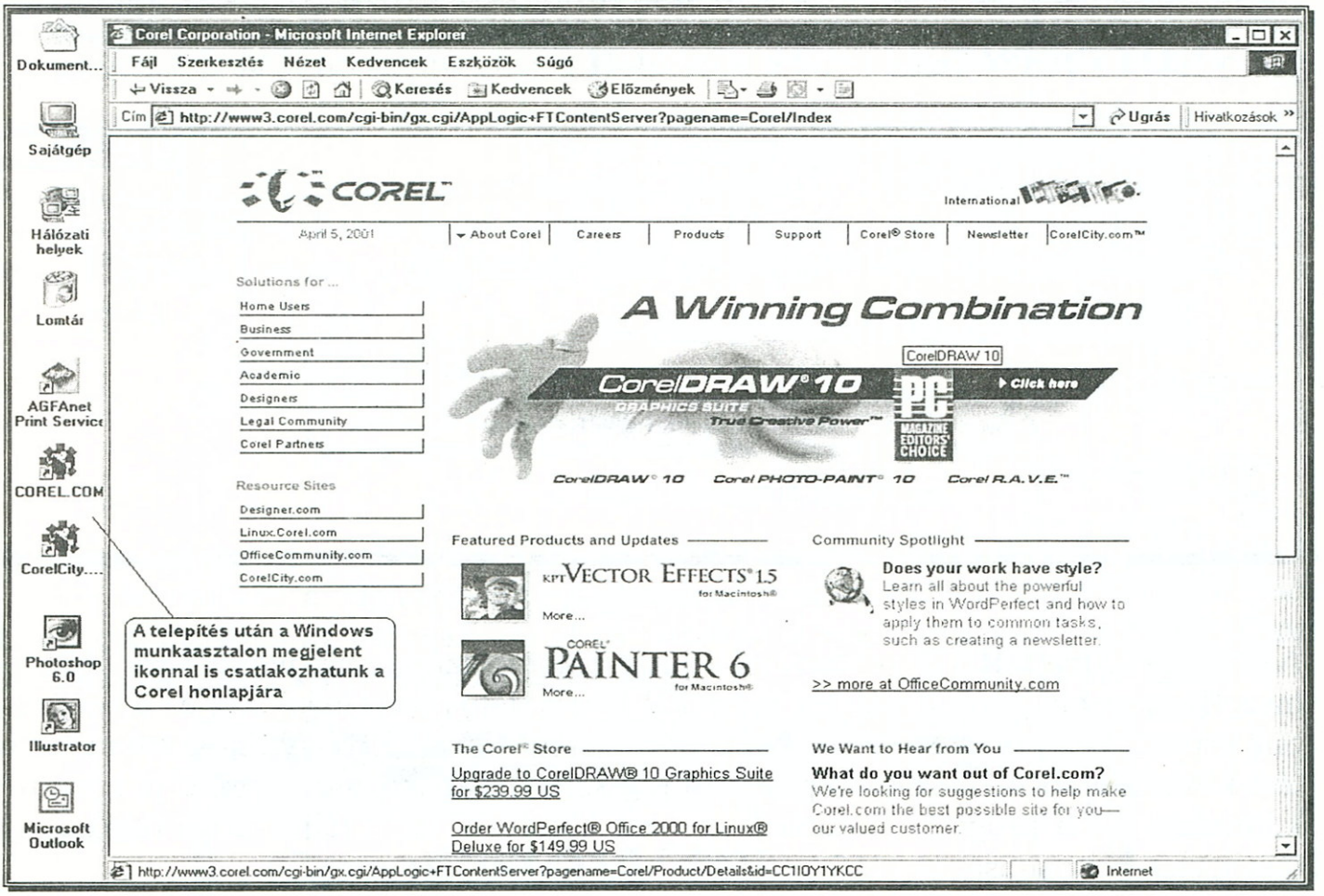
Az **About CorelDRAW** paranccsal a programot készítők „névjegyét" jeleníthetjük meg (kinyomtathatjuk a szerzői jogokkal kapcsolatos információkat és a programmal érintett bejegyzett védjegyeket stb.). Az **Edit Serial/PIN** nyomógombra kattintást követően adhatjuk meg a program regisztrációjakor kapott személyi azonosító kódunkat. Ez a program futtatásához nem kötelező, de a teljes körű felhasználói támogatás biztosításának előfeltétele.

A párbeszédpanel **System Info** nyomógombjával megtudhatjuk számítógépünk legfontosabb jellemző adatait (lásd az 1-73. ábrát).



1-73. ábra

Végül a **Help** menü **Corel on the Web** almenüjének parancsaival – amennyiben van Internet kapcsolatunk – elérhetjük a Corel cég honlapját (www.corel.com), ahonnan beszerezhetjük az aktuális információkat. Erre a honlapra juthatunk a program telepítésekor a Windows munkalapra került ikonra kattintva is (lásd az 1-74. ábrát). Ezen a honlapon természetesen nemcsak a CorelDRAW-val kapcsolatos, hanem a Corel cég egyéb termékeit bemutató oldalakat is olvashatjuk.



1-74. ábra

2. fejezet

ALAPFUNKCIÓK

2

Tartalom

DOKUMENTUM LÉTREHOZÁSA 92
DOKUMENTUM MEGNYITÁSA 99
MEGJELENÍTÉSI ÜZEMMÓDOK 104
VONALZÓ- ÉS RÁCSBEÁLLÍTÁS 109
NAGYÍTÁS ÉS RAJZMOZGATÁS 112
TULAJDONSÁGSÁVOK 116
DOKUMENTUM MENTÉSE 118
MUNKAABLAK BEZÁRÁSA 120
KILÉPÉS 121
RAJZELEMEK LÉTREHOZÁSA 121
OBJEKTUMOK ALAPÉRTELMEZETT TULAJDONSÁGAI 122
IGAZODÁS SZABÁLYOZÁSA 123
TÉGLALAPOK ÉS NÉGYZETEK 129
ELLIPSZISEK, KÖRÖK ÉS ÍVEK 131
SOKSZÖG, CSILLAG, CSILLAGSOKSZÖG 133
SPIRÁLIS 136
KOCKÁS PAPÍR KÉSZÍTÉSE 137
EGYENESEK ÉS GÖRBÉK 138
BÉZIER GÖRBÉK 140
KIHÚZÓTOLL, ECSET ESZKÖZ 141
MÉRETEZŐ ESZKÖZ 146
VONALKÓD KÉSZÍTÉSE 149
INTERAKTÍV RAJZESZKÖZÖK 152
INTERAKTÍV KAPCSOLÓ VONAL152
INTERAKTÍV KITÖLTŐ 155
INTERAKTÍV ÁTTETSZÉS 170
INTERAKTÍV VETETT ÁRNYÉK 173
INTERAKTÍV ÁTTŰNÉS ESZKÖZ 175
INTERAKTÍV KÖRVONAL 178
INTERAKTÍV TORZÍTÁS 180
INTERAKTÍV BEFOGLALÁS 183
INTERAKTÍV KIHÚZÁS 186

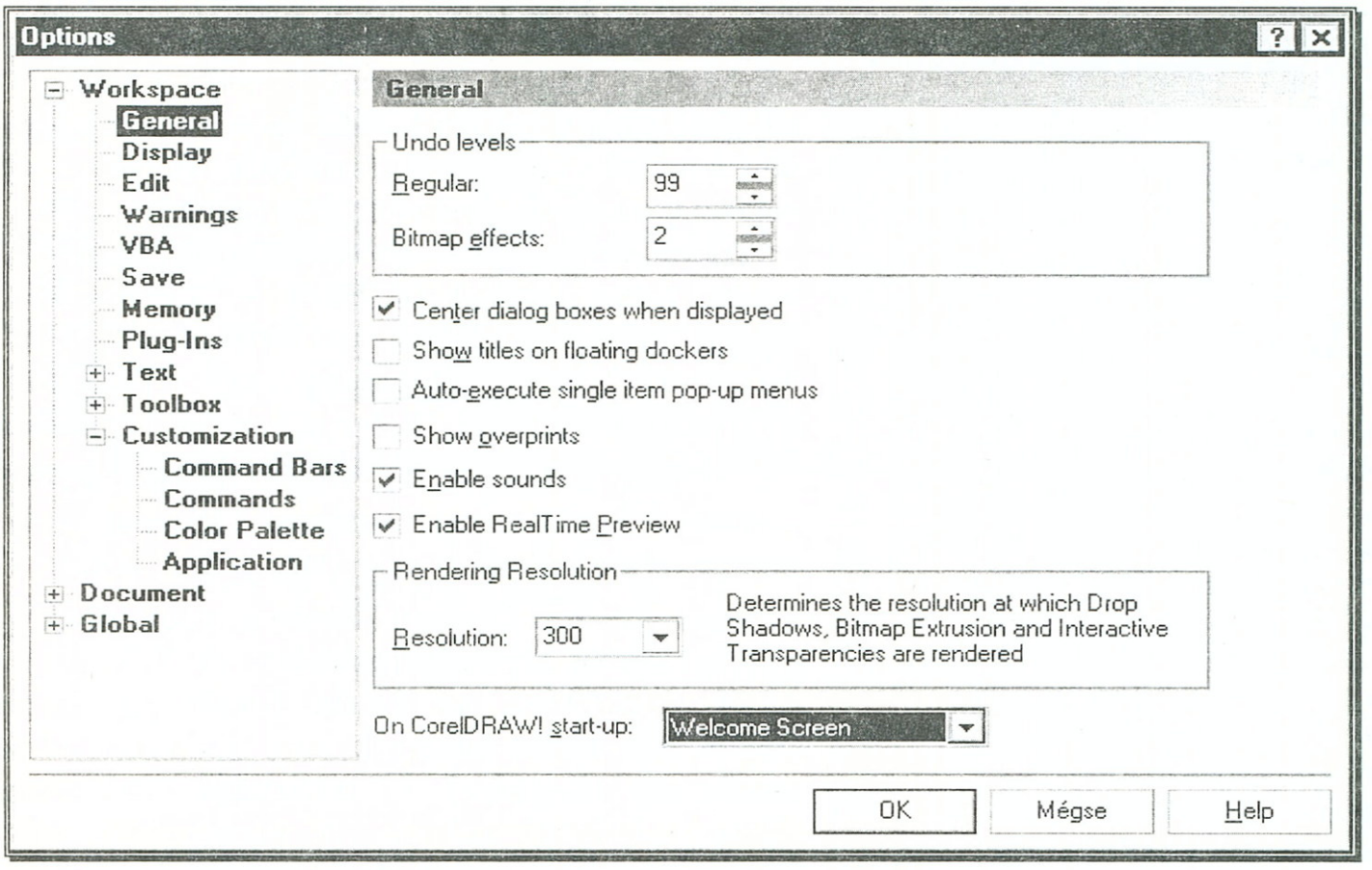
A program alapfunkciói közé sorolhatók azok a parancsok, amelyek a legegyszerűbb, mindennapos szerkesztési, rajzolási munkához, az alapvető objektumok létrehozásához, a rajzeszközök kezeléséhez és a rajzok elmentéséhez, megtekintéséhez, valamint megkereséséhez, betöltéséhez szükségesek. Itt tárgyaljuk a dokumentumon és képen (a dokumentum egy oldalán) belüli navigációt is, amely jelentősen változott az előző változathoz képest. Ismertetjük még a különféle megjelenítési üzemmódokat és a rajzelemek tulajdonságainak beállítását, amelyek helyes megválasztása szintén gyorsíthatja a munkát.

Az egyik legfontosabb szolgáltatás, hogy elhibázott parancsainkat (a **Save** – Mentés kivételével) visszavonhatjuk az **Edit** menü **Undo** parancsával, az Alt+Backspace vagy a Ctrl+Z billentyűkombinációval, illetve a Standard eszköztár Undo ikonjával. A visszavonható lépések számát a **Tools** menü **Options/ General** párbeszédpaneljén adhatjuk meg (lásd a 2-2. ábrát). Ez a panel az Options ikonnal vagy a Ctrl+J gyorsgombbal is megjeleníthető. A 7.0-s változattól kezdődően az **Undo levels** paramétercsoportban külön adhatjuk meg a visszavonható szerkesztő *(Regular)* és bittérképes műveletek *(Bitmap effects)* számát. A visszavonás előtti állapotot az **Edit** menü **Redo** parancsával vagy a Ctrl+Shift+Z billentyűkombinációval, illetve a Standard eszköztár Redo ikonjával állíthatjuk vissza. Az utolsó parancsot megismételhetjük az **Edit** menü **Repeat** (Ctrl+R) parancsával.

Dokumentum létrehozása

Üres dokumentumot kezdhetünk a **File** menü **New** parancsával vagy a Ctrl+N billentyűkombinációval, illetve a **Standard** eszköztár ikonjával, vagy a bejelentkező **Welcome to CorelDRAW** párbeszédpanel **New Graphic** ikonjára kattintva (lásd az 1-54. ábrát). Ekkor a CorelDRAW az új dokumentum számára egy új munkaablakot nyit.

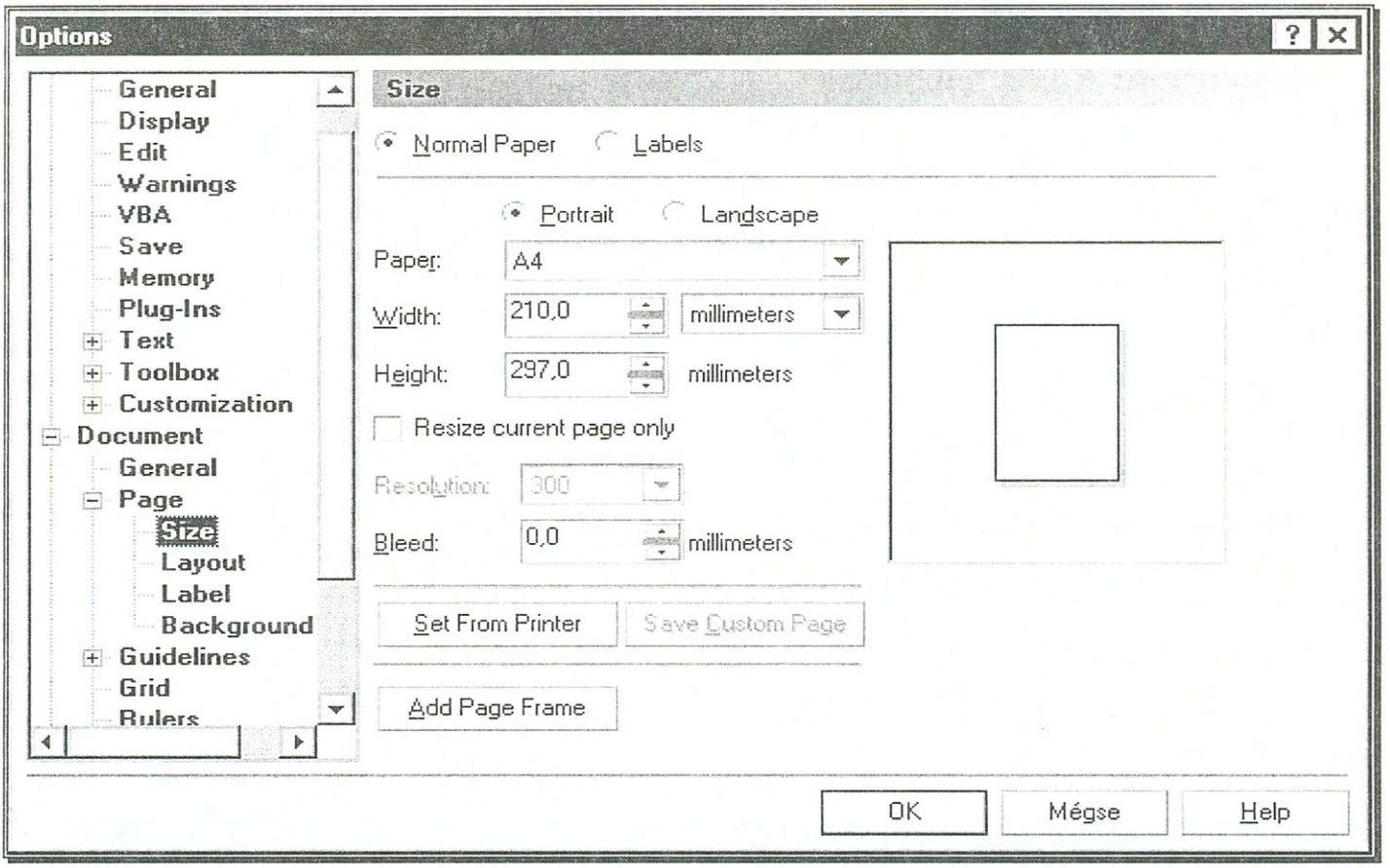
A **Tools** menü **Options/Workspace/General** párbeszédpaneljén megadhatjuk azt is, hogy a program indításakor ne az 1-54. ábra szerinti bejelentkező párbeszédpanel jelenjen meg, hanem azonnal kezdünk egy új rajz szerkesztésébe (lásd a 2-1. ábrát). Ehhez a párbeszédpanelen az **On CorelDRAW! start-up** listában válasszuk ki a *Start a New Document* listaelemet. A listából láthatjuk, hogy választhatjuk egy meglévő rajz *(Open an Existing Document)* vagy az utoljára szerkesztett rajz *(Open the Last Edited Document),* illetve sablon *(Select a Template)* betöltését, az oktatóprogram indítását *(Start CorelTUTOR)* is. A *Nothing* listaelemmel azt állítjuk be, hogy a program betöltésekor ne történjen „semmi".



2-1. ábra

Az új dokumentum megnyitását követően állítsuk be a lapméretet, tájolást, stb. a **Layout** menü **Page Setup** párbeszédpaneljén (lásd a 2-2. ábrát) vagy az objektu-

mok előzetes kiválasztása nélküli tulajdonságsáv *(Property Bar)* elemeivel a megfelelő értékűre (lásd a 2-3. ábrát). A párbeszédpanel a lapszélre kétszer kattintva vagy a **Tools** menü **Options** parancsával, illetve a Page Setup ikonnal is betölthető (ekkor válasszuk a párbeszédpanel bal oldalán látható listaelemeket).



2-2. ábra

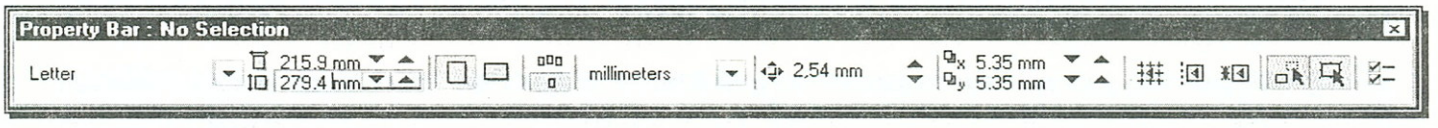
Az **Options/Page/Size** párbeszédpanel beállítható elemei:

Normal Paper: A szokásos beállítás.

Labels: Címke formátum, ennek választása után az alkalmazott etikettcímkék jellemzőit az **Options/Label** párbeszédpanelen adjuk meg.

Portrait: Álló laptájolás (ennek felel meg a fenti ábrán bemutatott tulajdonságsávon a Portrait ikon).

Landscape: Fekvő lapelrendezés (ennek felel meg az ikon).



2-3. ábra

Paper: Az alkalmazott papír mérete, amelyet a lista (illetve a tulajdonságsáv legelső Letter elemének) előre beállított 56 méretéből választunk, vagy a **Custom**

(egyedi méretű) listaelem választása után a **Width** (széles) és **Height** (magas) mezőkben adjuk meg. Az alkalmazott mértékegységet a **Width** mezőt követő listán választjuk ki. Ezeket a beállításokat is elvégezhetjük az objektum kijelölése nélkül megjelenő tulajdonságsáv 0.1 " 0.1 " Paper Width and Height mezőinek felhasználásával (lásd a 2-3. ábrát).

Resolution: A kép felbontása.

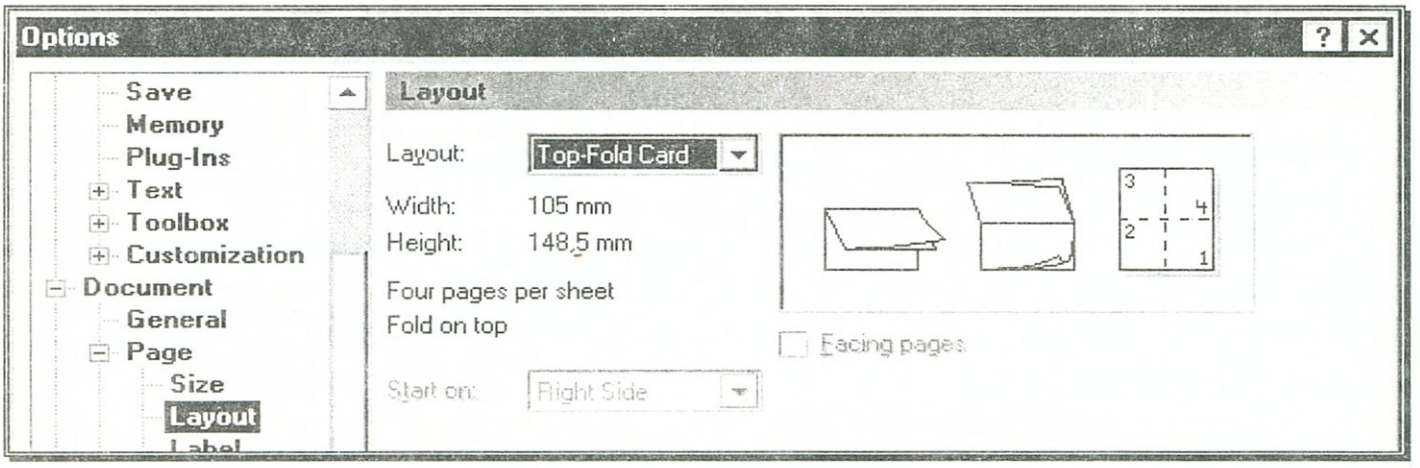
Bleed: Az oldal, illetve a túlnyúló objektumok csonkítása.

Set From Printer: A nyomtató által használható maximális, illetve a nyomtatóvezérlőn beállított egyéb méretű papírméretet állítja be. A **Show Page Border** jelölőnégyzettel be- vagy kikapcsolhatjuk a munkaoldal árnyékkal jelölt szegélyét a rajzablakban. A szegélyen kívül eső rajzrészek nem nyomtatódnak ki, így a nyomtatás előtt ezt célszerű bejelölni.

Save Custom Page: Ha módosítottunk a lapméreteken, akkor ezzel a nyomógombbal menthetjük el az egyedi lapméret-beállítást (hogy a beállított mérettel megegyező méretű dokumentumot a későbbiek során is létrehozhassuk).

Add Page Frame: A nyomógomb az oldallal azonos méretű, alapértelmezett kitöltéssel és körvonallal rendelkező nyomtatható háttérkeretet helyez el a képernyőn. A keret tulajdonságait a többi objektumhoz hasonlóan módosíthatjuk. Erre szükségünk is lehet, ha megváltoztatjuk a lapméretet, mert azt nem követi automatikusan az oldalkeret mérete.

Az **Options/Page/Layout** párbeszédpanelen a papír elrendezését, a hajtogatás módját állíthatjuk be:



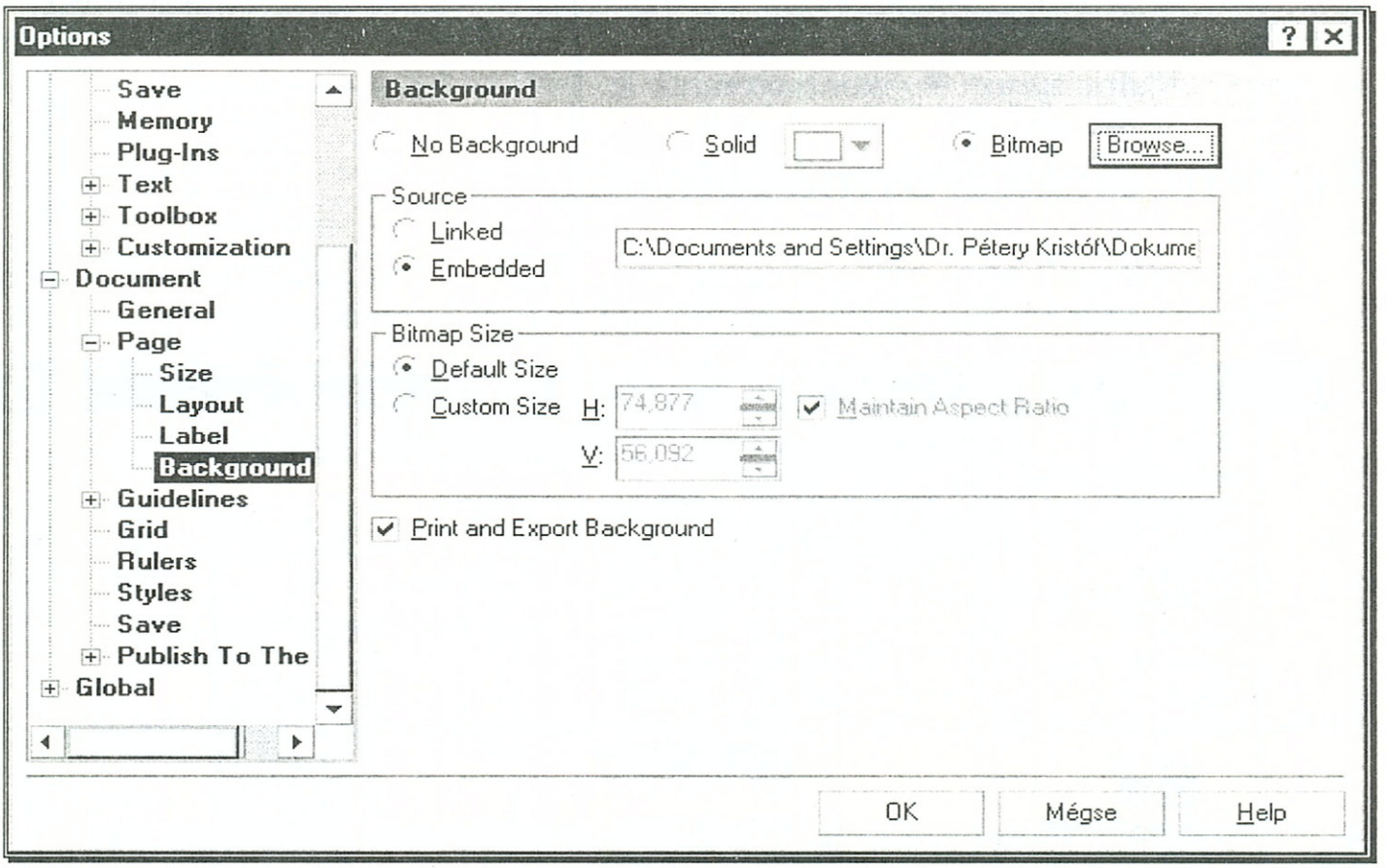
2-4. ábra

A **Layout** listán az oldalelrendezési stílust állíthatjuk be (lásd a 2-4. ábrát). Ha valamelyik beállítási lehetőség „nem hagyja magát", akkor induljunk ki a sablonokból, azok között biztosan találunk megfelelőt, amelyet kedvünk szerint átalakíthatunk. A megfelelő elrendezés kiválasztását segíti a mintaablak. Később az adott oldalelrendezési stílushoz szükséges oldalakat is be kell szúrnunk. Ezeket a **Layout** menü **Insert Page** parancsával vagy a dokumentum első és utolsó lapján a PgUp és

a PgDn billentyűkkel, vagy a munkaablak alján, a lapfülek előtt látható + ikonnal vagyis a dokumentumnavigátor gombjával végezzük. Ennek megfelelően kell majd beállítani a nyomtatási paramétereket is a **File** menü **Print** párbeszédpaneljén.

A **Facing Pages** jelölőnégyzet egyidejűleg két szembenéző oldalt jelenít meg a rajzablakban. Többoldalas dokumentum esetében – ha be van jelölve ez a jelölőnégyzet –, az objektumok a szembenéző oldalra átnyúlhatnak. Az átnyúló rajzelemek az érintkező lapszélek melletti (kötésbeni) margóra eső része nem nyomtatható ki. Ez a jelölőnégyzet a **Labels** (címkeformátum) és felül hajtott lap *(Top-Fold Card)* elrendezésnél nem választható ki.

A **Start on** listában adjuk meg, hogy az első oldal a dokumentum jobb (Right Side – ez a szokásos) vagy bal oldalán jelenjen meg.



2-5. ábra

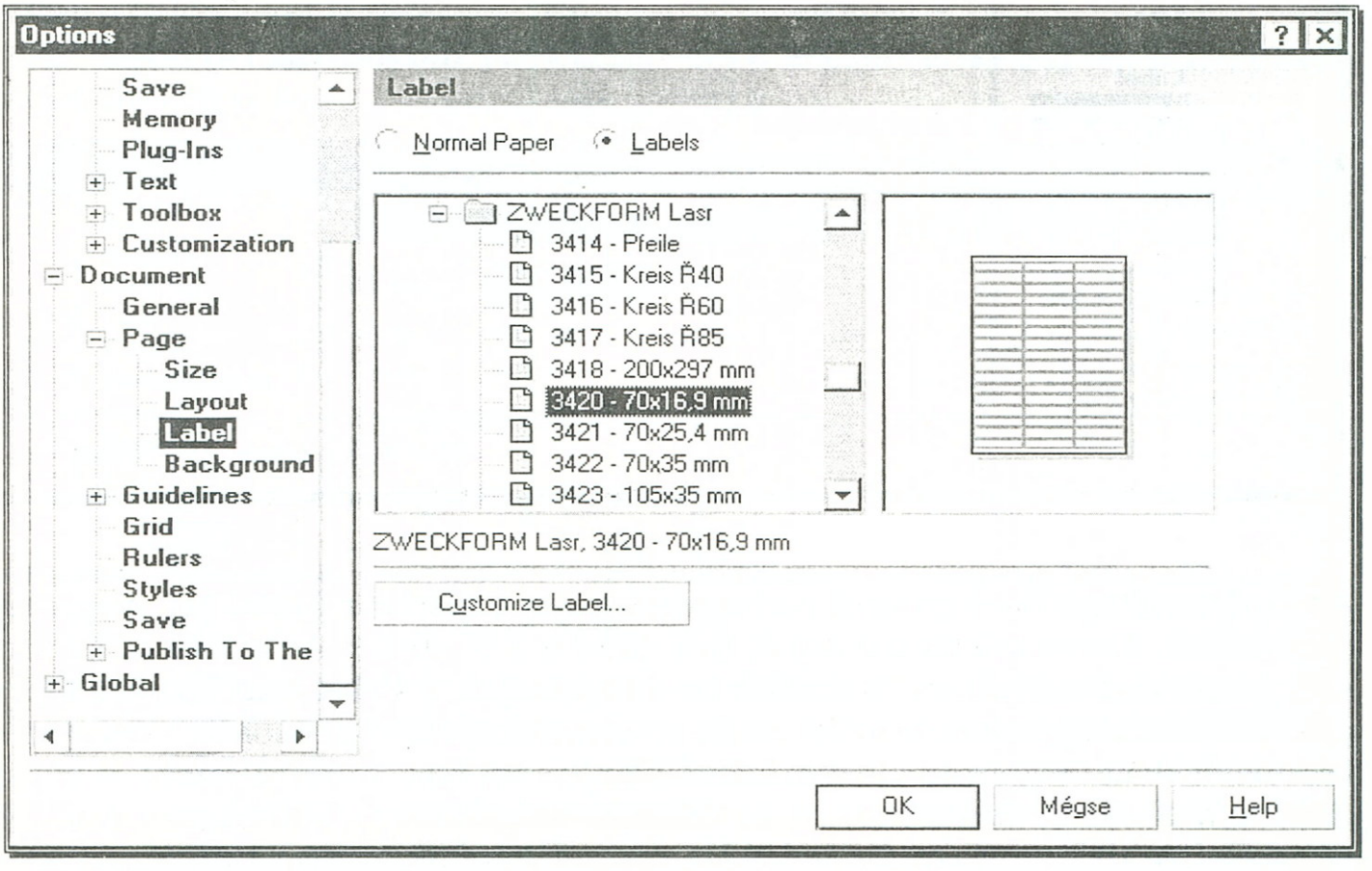
Az **Options/Page/Background** párbeszédpanelen a szerkesztőablakban megjelenő oldal színét, illetve mintázatát adjuk meg (lásd a 2-5. ábrát). Az alábbi beállítások csak a szerkesztőablakban látszanak, ha kikapcsoljuk a **Print and Export Background** jelölőnégyzetet. A **Solid** listán a választókapcsoló bejelölése után a szerkesztőablakban megjelenő oldal színét állíthatjuk be, amely csak a színes szerkesztő *(Draft, Normal, Enhanced)* és az előzetes megtekintés *(Full-Screen Preview)* nézetben látszik, a nyomtatás a jelölőnégyzet állásától függően figyelmen kívül hagyja. A **Bitmap** választókapcsoló beállítása után a **Browse** nyomógombra kat-

tintva adhatjuk meg az összes oldalt kitöltő raszterképet (amely a drótváz – wireframe – nézetekben szürke árnyalatosan jelenik meg). A többi mező az oldalt kitöltő kép jellemzőit szabja meg. A **Source/Linked** választókapcsolóval a háttérképpel élő kapcsolatot alakíthatunk ki, ekkor a kép nem kerül beágyazásra a dokumentumba (a fájlméret is kisebb lesz), ugyanakkor a külső, de elérhető helyen tárolt kép változásai megjelennek a dokumentumunkban.

A **Bitmap Size** csoportban a raszterkép méretét adjuk meg. A **Default Size** választókapcsolóval a teljes oldalt kitöltő, a **Custom Size** választókapcsolóval, illetve a mögötte álló mezőkkel tetszőleges méretű képet megadhatunk. Ha a **Maintain Aspect Ratio** jelölőnégyzetet bejelöljük, akkor a kép mérete arányosan változik a vízszintes vagy a függőleges méret változásával. Ha a beállított méret nem tölti ki a teljes oldalt, akkor csempeszerűen ismétlődik. A beállítások az aktuális oldalra vonatkoznak, ha a tulajdonságsáv ikonját nyomtuk le, illetve az összes oldalra, ha az ikont nyomtuk le.

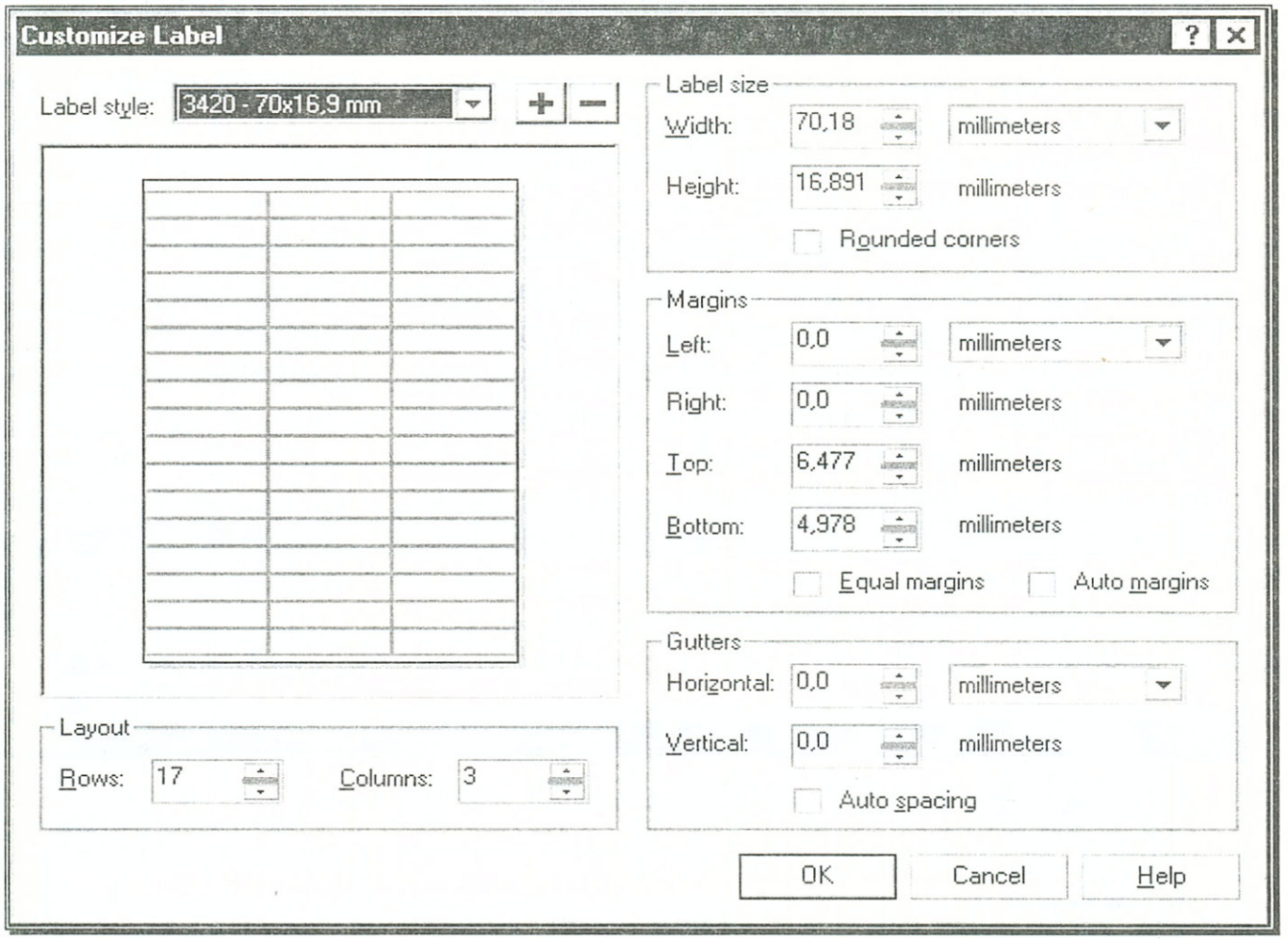
Egyéni címkeformátumok

Az **Options/Page/Label** párbeszédpanelen a **Paper** listán választhatunk a forgalomban lévő etikettcímke-formátumok közül (lásd a 2-6. ábrát).



2-6. ábra

Ha a számunkra rendelkezésre álló címke ezek között nem szerepel, akkor a listából kiválasztott címkeforma módosításával saját formátumot állíthatunk be. Ehhez a **Customize Label** nyomógombbal megjelenített párbeszédpanel elemei használjuk fel (lásd a 2-7. ábrát). A beállított formátumot saját néven elnevezve későbbi használat számára is eltárolhatjuk. A formátum mentéséhez kattintsunk a + ikonra. A program ekkor kéri a címkeformátum-stílus nevét.



2-7. ábra

A **Layout** paramétercsoportban határozzuk meg az egy oldalon található etikett-címke-sorok **(Rows)** és -oszlopok **(Columns)** számát. A címkék méretét a **Label size** csoportban adjuk meg szélesség **(Width)** és magasság **(Height)** értékekben. A **Rounded corners** jelölőnégyzettel jelezzük, ha lekerekített sarkú címkéket alkalmazunk.

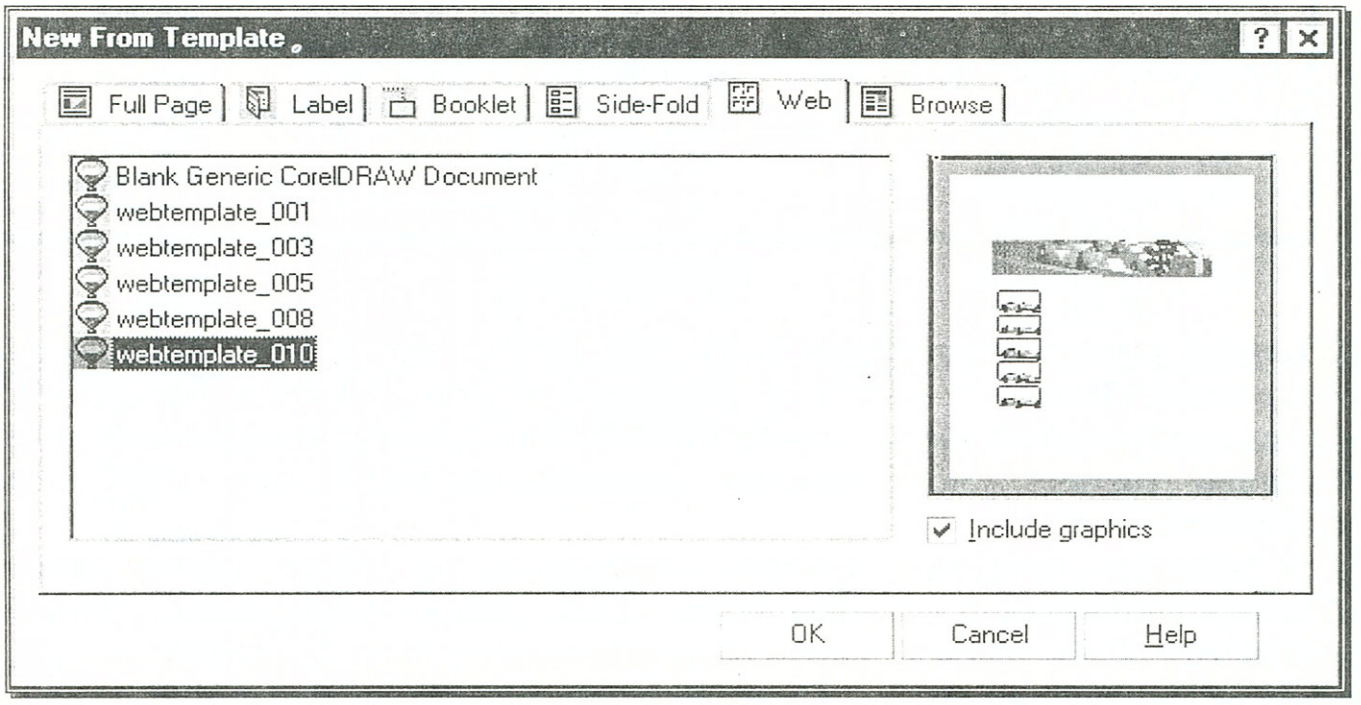
A **Margins** paramétercsoportban szabályozzuk az etikettcímkéket tartalmazó oldalon érvényesítendő margókat (balra – **Left**, jobbra – **Right**, fennt – **Top** és lent – **Bottom**). Ha a margók automatikus elhelyezését kérjük, jelöljük be az **Auto margins** jelölőnégyzetet, ha a margókat szimmetrikusan helyezzük el, akkor az **Equal margins** jelölőnégyzetet kapcsoljuk be.

A **Gutters** paramétercsoportban a lapon elhelyezett címkék közötti vízszintes **(Horizontal)** és függőleges **(Vertical)** távolságokat állítjuk be. Az **Auto spacing** jelölőnégyzetet kiválasztva a távolságokat – a címkék egyenletes szétosztásával – a program számolja ki.

Dokumentumkészítés sablon alapján

A **File** menü **New From Template** parancsával vagy a bejelentkező **Welcome to CorelDRAW** párbeszédpanel **Template** ikonjára kattintással az 1. telepítő CD-ről 111-féle sablon közül választhatunk mintát dokumentumunk számára. A sablonokat korábban a **Template Wizard**, vagyis a sablonvarázsló segített kiválasztani, ezt most felváltotta egy összetett párbeszédpanel (lásd a 2-8. ábrát). A kiválasztott sablonok betölthetők csak stílusaikkal vagy tartalmukkal is (ehhez jelöljük be az **Include graphics** jelölőnégyzetet). Ezek a stílusok felhasználhatók rajzelemeink formázására, kezelésükre szolgál a **Styles** redőnymenü. Számtalan sablontípus van a CD-n, amelyeket saját készítésűekkel bővíthetünk.

A **File** menü **Save As** parancsával *.cdt* kiterjesztésű állományba elmentett saját készítésű sablont is felhasználhatunk az új rajz prototípusaként. Az alapértelmezett sablonkönyvtár helye a *Corel\Graphics10\Draw\Template* könyvtár, illetve annak a **New From Template** párbeszédpanel lapjainak elnevezésével megegyező alkönyvtárai. Helyezzük ide gyakran használt dokumentumtípus-mintáinkat, hogy azok alapján könnyen kialakíthassunk hasonló elrendezésű újabb anyagokat.



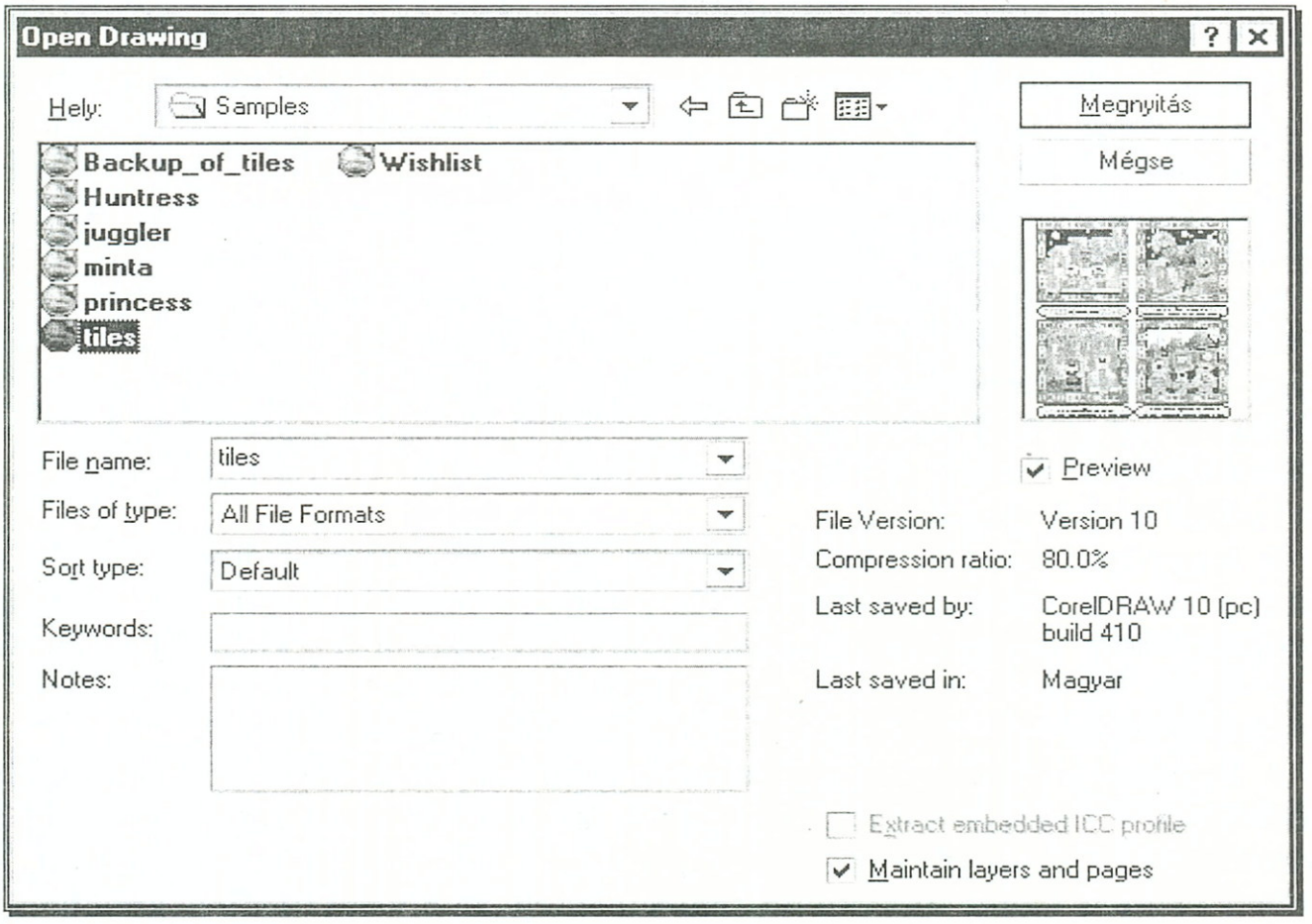
2-8. ábra

A sablonfájl olyan szövegek, objektumok és stílusok gyűjteményét tartalmazza, amelyeket új grafikához lehet felhasználni. Ha a sablonválasztó **Template Wizard** utolsó párbeszédpaneljén az **Include graphics** jelölőnégyzetet bejelöljük, akkor a sablon kiválasztása tartalmának betöltésével is jár, e nélkül csak a stílusokat töltjük be. A stílusok a rajzelemek névvel ellátott, elmentett jellemzői, amelyeket könnyen, egy listáról kiválasztva alkalmazhatunk más rajzelemeken is.

A normál telepítéssel 42 sablon kerül gépünkre, az 1. telepítő CD sablonjait a **New From Template** párbeszédpanel **Browse** lapján keresztül érhetjük el.

Dokumentum megnyitása

A meglévő dokumentumokat a **File** menü **Open** parancsával, a Ctrl+O billentyűkombinációval vagy az ikonra kattintással, illetve a bejelentkező **Welcome to CorelDRAW** párbeszédpanel **Open Graphic** ikonjára kattintással olvassuk be a rajzszerkesztőbe (a bejelentkező párbeszédpanelt beállíthatjuk úgy is, hogy a program indítása után azonnal egy létező dokumentum betöltése következzen – lásd a 2-1. ábrát).



2-9. ábra

A parancs kiadása után jelentkezik az **Open Drawing** párbeszédpanel (lásd a 2-9. ábrát). Ezt a parancsot mintázat *(*.pat)*, sablon *(*.cdt)*, Corel Presentation Exchange *(*.cmx)* fájlformátumú állományok megnyitására is használhatjuk a CorelDRAW dokumentumok (*.*cdr* fájlok) megnyitásán túl. A CorelDRAW programban egyszerre több fájl is nyitva tartható, ezek akár egyszerre is betölthetők (természetesen mindegyik külön munkaablakba kerül). Ha az aktuális könyvtárban vannak CorelDRAW (vagy a **Files of type** mezőben beállított szűrőfeltételnek megfelelő egyéb) dokumentumok, akkor azok neve megjelenik a választólistában. A párbeszédpanel legnagyobb területét kitevő **Name** választólista tartalmát a megfelelő beviteli mezőbe írt paraméterekkel, illetve a fájltípus legördíthető listáján keresztül szabályozzuk. Az állománykeresés paraméterezésével mintegy megszűrjük a választólistára kerülő állományokat.

A **File name** mezőbe írjuk az állománynév-szűrő értékét. Ez a keresett állomány ismert karaktereiből és a helyettesítő (joker) karakterekből áll. Az állománynév-kiterjesztést általában nem kell megadnunk, mert azt a program automatikusan beállítja a fájltípuslistán kiválasztott állománytípusoktól függően. A helyettesítő karakterek: ? az adott pozíción tetszőleges karaktert helyettesít, * a tőle jobbra álló összes karaktert helyettesíti. Például az *CORELA.CDR, CORELB.CDR, CORELC.CDR, CORELD.CDR,* állományok kiszűrésére alkalmas a *CO*, ?O** szűrők valamelyike. Célszerű a legrövidebb, még elégségest alkalmazni.

A kiszűrt állományok listájának rendezettségét a **Sort type** mezőben állítjuk be. Alapértelmezés szerint *(Default)* az állománynév alapján ábécérendbe sorolt lista jelenik meg. A **Keywords** mezőben láthatjuk a dokumentumhoz fűzött jellemző kulcsszavakat, a **Notes** mezőben az egyéb megjegyzéseket olvashatjuk. Az **Extract embedded ICC profile** jelölőnégyzet kiválasztásával engedélyezzük a képbe ágyazott International Color Consortium (ICC) profil használatát. Ilyen képek a fejlettebb képszerkesztő (Adobe Photoshop és Illustrator, CorelDRAW és Photo-Paint stb.) programokkal készülhetnek a színhűség biztosítása érdekében. A **Maintain layers and pages** jelölőnégyzet kiválasztásával megőrizzük az importált dokumentumok rétegeit és oldalait, ellenkező esetben előfordulhat, hogy csak az első oldalt tudjuk megnyitni.

A leggyorsabban úgy nyithatunk meg egy dokumentumot, hogy a listán az állomány nevére kétszer kattintunk. Ha jobb egérgombbal kattintunk az állomány ikonjára, akkor megnyitáshoz a megjelenő helyi (más néven kurzor-) menü **Select**, vagy **Open** parancsát adjuk ki. Az állomány kiválasztása után a megnyitási párbeszédpanel **Open** nyomógombjával is betölthetjük a dokumentumot.

A **Preview** jelölőnégyzet kiválasztása után – ha az állományhoz bemutatóképet mentettünk – a mintaablakban megjelenik az állománylistán kiválasztott fájl kicsinyített képe. A **Files of type** listán adjuk meg a keresendő állomány típusát. A korábban említett Corel formátumú fájlok mellett itt kiválaszthatjuk konkurens termékek formátumait is (az AutoCAD *.dwg, .dxf*-től az Adobe Illustrator *.ai*-ig).

Ezek verziószámainak, korlátozásainak ismertetésére helyszűke miatt sajnos nem vállalkozhatunk. Annyit mindenesetre előre jelzünk, hogy nem minden rajzelem konvertálható ezekből az állományokból.

A keresendő állományok feltételezett helyét, azaz az átvizsgálandó meghajtót (floppyt, merevlemezt vagy CD-t), könyvtárat, illetve mappát a **Look in** (Hely) listában a nyílra kattintás – a lista legördítése – után egeres kiválasztással, kattintással állítjuk be. A könyvtárak közötti mozgáshoz, valamint az állományok megjelenítéséhez alkalmazhatók a párbeszédpanel következő ikonjai:

A korábban megtekintett könyvtárra vált.

Az aktuálist megelőző (szülő) könyvtárra vált.

Az aktuális mappa alá új mappát nyit.

Csak az állománynevеket és a mappákat, illetve könyvtárakat mutatja a listán. Az állománylista területére a jobb egérgombbal kattintva megjelenített helyi menü **View** (nézet) parancsával szabályozhatjuk a lista ikonjainak méretét.

Olyan listát jelenít meg a kikeresett állományokról, amely mutatja a fájl nevét, méretét, típusát, utolsó módosításának idejét is. A jellemzőket bemutató lista fejlécében a jellemzők (név, méret, típus, módosítva) nyomógombként működnek. Kényelmesen sorba rendezhetjük az állománylistát, ha ezekre kattintunk, mert ekkor a program az adott jellemző szerint rendezi emelkedő sorba a listát. A második kattintás a csökkenő sorba rendezést eredményezi.

A kijelölt állományra az egér jobb gombjával kattintva megjelennek a helyi menü parancsai:

Select (Kijelölés): A programkészítők szándékával szemben megnyitja a fájlt.

Open (Megnyitás): Megnyitja a kijelölt állományt.

Import: Objektumcsoportként a szerkesztett rajzba olvassa a kijelölt állományt.

Print (Nyomtatás): Kinyomtatja az állományt, annak betöltése nélkül.

Send To (Küldés): A kijelölt állományokat elektronikusan postázhatjuk (elküldhetjük faxmodemen keresztül), illetve másik meghajtóra, vagy a Windows Táskába másolhatjuk.

Cut (Kivágás): A kijelölt állományt a vágólapra helyezi.

Copy (Másolás): A kijelölt állományt a vágólapra másolja.

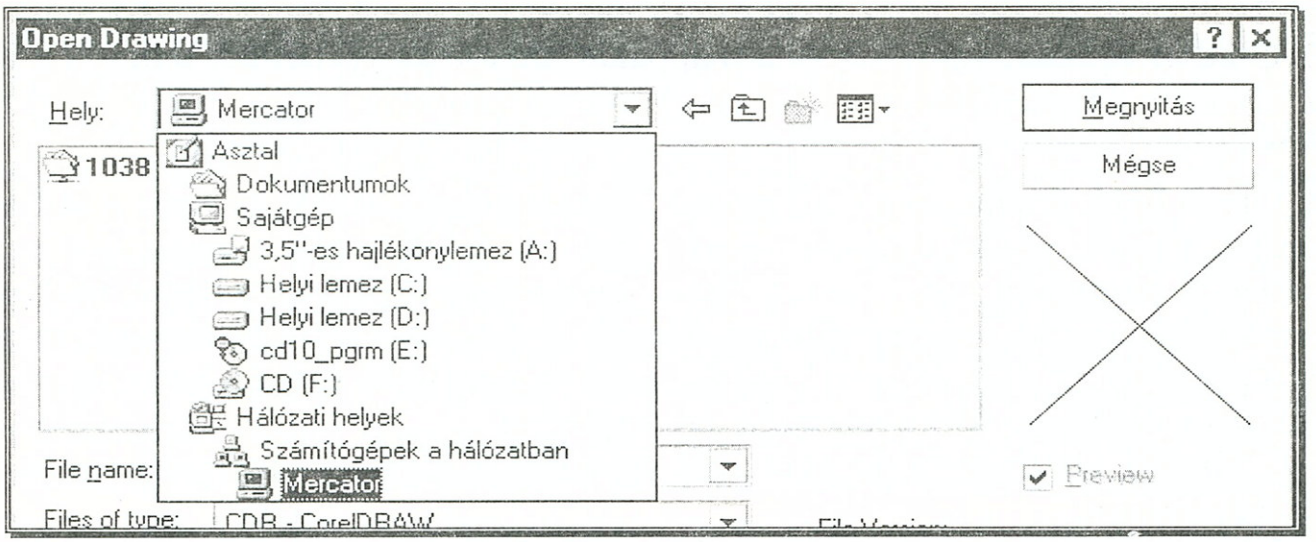
Create Shortcut (Parancsikon létrehozása): A kiválasztott állományhoz az aktuális könyvtáron belül parancsikont készít. A parancsikon később áthelyezhető más könyvtárba és jól használható a CorelDRAW program indítására úgy, hogy azonnal betöltse a hivatkozott állományt.

Delete (Törlés): Az állománylistán kijelölt fájlt vagy mappát törli. Ezzel nemcsak CorelDRAW rajzokat, hanem más alkalmazásokkal létrehozott dokumentumokat, programokat is törölhetünk.

Rename (Átnevezés): A kijelölt fájlnak új nevet adhatunk ezzel a paranccsal.

Properties (Tulajdonságok): Megváltoztathatjuk a kiválasztott állomány attribútumát, azaz a kijelölt fájlt írásvédetté **(Read-only)**, rejtetté **(Hidden)**, archiválandóvá **(Archive)** tudjuk tenni.

A Windows **Intézőjének** (Explorer) vagy a hálózatkezelőnek az elindítása nélkül is csatlakozhatunk hálózati meghajtókra. Ehhez a **Look in** listából választjuk ki a *Network Neighborhood\Entire Network\Microsoft Windows Network\ Workgroup* (illetve *Hálózati helyek\számítógépek a hálózatban* stb.) úton a megfelelő, számunkra elérhetően megosztott hálózati meghajtót. A **Look in** (Hely) listában látszanak a megszakadt hálózati kapcsolatok is. Az élő hálózati kapcsolatok könyvtárain böngészéshez elegendő a már csatlakoztatott meghajtót kiválasztani a listából (lásd a 2-10. ábrát).



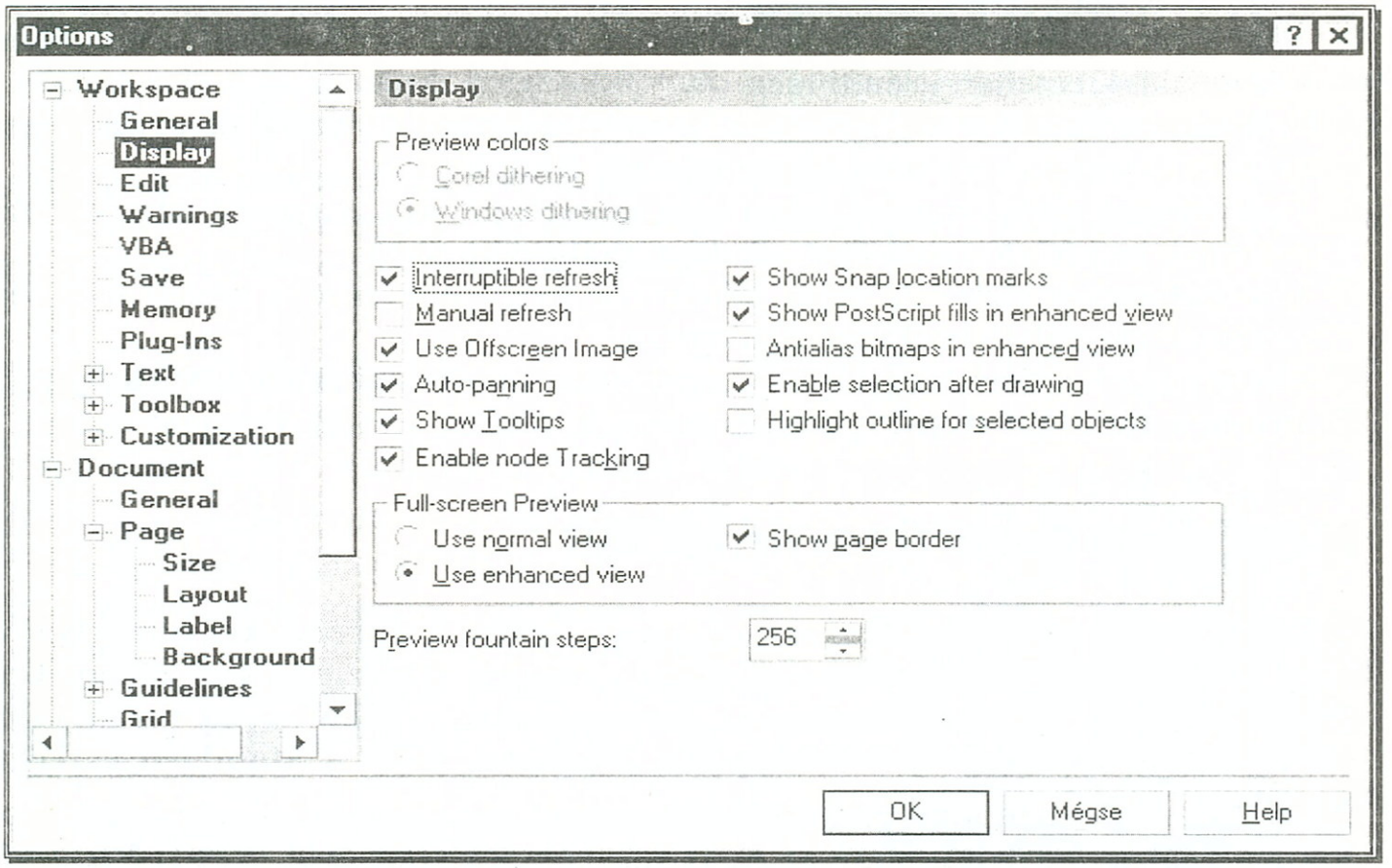
2-10. ábra

Munkaterület-megjelenítés

Célszerű mindig a munkánkhoz legjobban igazodó megjelenítést beállítani. Ezzel különösen nagyobb képek vagy kisebb sebességű számítógép esetében gyorsíthatjuk a munkát. A munkaterület megjelenítését több, a **View** menüben szereplő, illetve ikonra kattintással kiadható paranccsal szabályozhatjuk. Ezek egy része a munkaterületen található vezérlőelemek, -eszközök elrendezésére szolgál, másik része a szerkesztő munka sebességét fokozandó csökkenti a megjelenítés minőségét, harmadik része pedig – ellentétben az előző kettővel – olyan beállításokat alkalmaz, amely a szerkesztett dokumentumot nyomtatásban is megjelenő módon változtatja meg.

A rajz felépítése sok részlet, összetett rajz esetén hosszadalmas lehet. Ha a **Tools** menü **Options/Workspace/Display** párbeszédpanel-lapján az **Interruptible Refresh** jelölőnégyzetet bekapcsoltuk, akkor a rajz felépítése bármely billentyű

lenyomásával vagy egeres kattintással megszakítható (lásd a 2-11. ábrát). A teljes újrarajzoláshoz adjuk ki a **Window** menü **Refresh Window** parancsát, vagy nyomjuk meg a Ctrl+W billentyűkombinációt, illetve kattintsunk a Redraw ikonra. E parancsok, illetve a gördítősávra kattintás mindegyik rajzszerkesztő nézetben, a rajz teljes újraépítésével felfrissítik a munkaablak tartalmát, ha a **Display** párbeszédpanel-lap **Manual refresh** jelölőnégyzetét korábban bejelöltük.



2-11. ábra

A megjelenítést szabályozó többi paraméter:

- ☑ **Use Offscreen Image:** Bejelölve akkor is megengedi az objektumok vágólapra másolását, ha a kép nincs teljesen megjelenítve, illetve újrarajzolva.
- ☑ **Auto-panning:** Bejelölve az objektumok egeres vontatásakor automatikusan tovább gördíti a rajzot, ha szükséges (ha a megjelenített tartományon kívülre húzzuk a rajzelemet).
- ☑ **Show Tooltips:** Bejelölve megjeleníti az ikonokhoz tartozó rövid magyarázatot, ha az egérkurzort föléjük mozgatjuk. A menüparancsokra vonatkozó ismertetés továbbra is megjelenik.
- ☑ **Enable node Tracking:** Bejelölve megengedi a vonalak törés- (csomó-) pontjainak kijelölését.
- ☑ **Show Snap location marks:** Bejelölve az objektum elhelyezésekor mutatja a rajzelem-igazítás helyét.

☑ **Show PostScript fills in enhanced view:** A legjobb minőségű nézetben megmutatja a PostScript kitöltéseket is.
☑ **Antialias bitmaps in enhanced view:** Bejelölve a lehetséges legjobb minőségű (Enhanced) bemutatás érdekében javítja a bitképek képernyős megjelenítését. A kép méretére vagy a nyomtatásra nincs hatással.
☑ **Enable selection after drawing:** Bejelölve a megrajzolt objektum a rajzolás befejezése után kiválasztott marad.
☑ **Highlight outline for selected objects:** Bejelölve a kiválasztott rajzelemek körvonalát kiemelten jeleníti meg.

A **Full-screen Preview** csoportban a **View/Full-Screen Preview** paranccsal megjeleníthető előzetes nyomtatási kép minőségét állítjuk be:

⊙ **Use normal view:** A teljes képernyős megjelenítéskor a normál rajzszerkesztő nézetnek megfelelő minőséget alkalmazza (lásd később).
⊙ **Use enhanced view:** A teljes képernyős megjelenítéskor a növelt minőségű nézetnek megfelelő beállítást alkalmazza.
☑ **Show page border:** Megjeleníti a lapszéleket (a nyomtatásban nem szerepel).
☑ **Preview fountain steps:** A színátmenetes kitöltések színfokozatainak száma.

Megjelenítési üzemmódok

A CorelDRAW különféle szerkesztési, megjelenítési üzemmódokat tesz lehetővé, hogy az éppen végzett tevékenységünkhöz a megfelelő részletességű képernyőkép álljon a rendelkezésünkre. Ezeket az üzemmódokat a **View** menü parancsaival, illetve a View & Display ikonkategória ikonjaival, vagy a **Standard** eszköztár Normal View nézetbeállító listájáról kiválasztva kapcsoljuk be. Az egyes üzemmódokra általában jellemző, hogy az eszköztár nagyítóeszközével vagy a **View Manager** (Látványkezelő) eszközeivel a szerkesztőablak nagyítását állíthatjuk be. A Látványkezelő a View Manager ikonnal, a **Window/Dockers ▸ View Manager** paranccsal vagy a Ctrl+F2 billentyűkombinációval jeleníthető meg.

A **Window** menü **New Window** parancsával, illetve a New Window ikonnal az aktuális ablak tartalmából készíthetünk másolatot, azaz ugyanarról a rajzról egymás mellett (**Window/Tile Vertically** – Tile Windows Vertically ikon), illetve fölött (**Window/Tile Horizontally** – Tile Windows Horizontally ikon) több nézetet állíthatunk elő. Így a rajz egy kis részletét felnagyíthatjuk az egyik ablakban, a másikban pedig a teljes képet tekinthetjük át. Ezzel a módszerrel több különböző dokumentumot tartalmazó munkaablakot is elrendezhetünk egymás mellett, ami hasznos lehet, amikor objektumokat másolunk át az egyik dokumentumból a másikba.

A **Window/Cascade** parancs, illetve a Cascade Windows ikon a munkaablakokat lépcsőzetesen, a megnyitás sorrendjében egymás mögé helyezi. A megfelelő ablakot – amelyen szerkeszteni akarunk – egeres kattintással, illetve a **Window** menü alján megjelenő listából választjuk ki.

A minimális méretűre zsugorított munkaablakok ikonjait rendezi el az Arrange Icons ikon. Az aktuális munkaablakot zárja be a Close Window ikon, az összes megnyitott ablakot bezárja a Close all Windows ikon.

Ha a rajz újrarajzolását megszakítottuk, akkor a képernyő tartalmát a **Window** menü **Refresh Window** parancsával vagy a Ctrl+W billentyűkombinációval, illetve a Redraw ikonnal frissítjük fel, rajzoltatjuk újra.

A továbbiakban bemutatott, különböző minőségű nézetek között a **View** menü parancsaival, illetve ikonokkal válthatunk.

Egyszerű drótváz

Ebbe a nézetbe a **View** menü **Simple Wireframe** parancsával, illetve a Simple Wireframe ikonnal válthatunk (lásd a 2-12. ábrát). Ez a leggyorsabb rajzmód, ugyanakkor a legkevésbé élethűen mutatja be a dokumentumot. Elrejti a kitöltéseket, kontúrokat, kihúzásokat, objektum-áttünések közbenső elemeit, némely objektumnak csak a körvonalát mutatja, a színes bitképeket is szürke árnyalatosan jeleníti meg. Ez a fajta megjelenítés nincs hatással a nyomtatásra, de meggyorsítja a munkát a képernyőn.

2-12. ábra

Drótváz

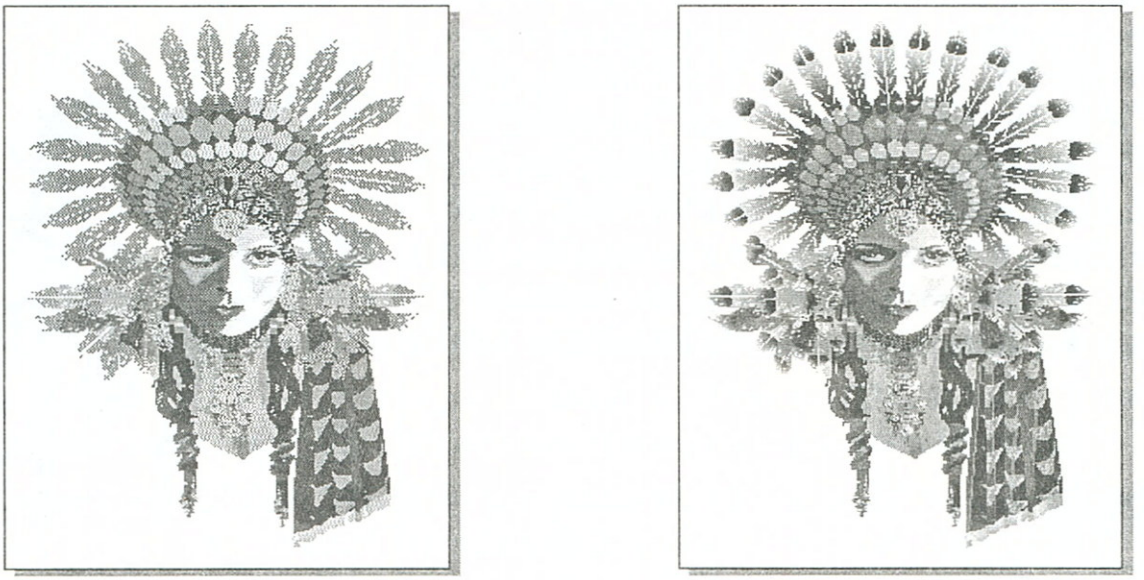
Ebben a rajzmódban az objektumoknak (beleértve a szövegeket is) csak a körvonala látszik (lásd a 2-13. ábrát). Az objektumok kirajzolása a képernyőn körvonal és kitöltés nélkül gyorsabb, így bonyolultabb rajzok szerkesztése ebben a megjelenítési módban hatékonyabb. A rajz ilyen módon való megjelenítése szintén nincs hatással a nyomtatásra, de ez is jelentősen meggyorsítja az összetett képek újragenerálását, frissítését. A drótváz nézetbe a **View** menü **Wireframe** parancsával, a Shift+F9 billentyűkombinációval, illetve az Wire-

frame ikonnal válthatunk. Csak kevéssel jobb minőségű megjelenítés, mint a Simple Wireframe nézet, bizonyos képeknél semmi különbség nem tapasztalható.

2-13. ábra

Munkaközi megjelenítés

A **View** menü **Draft** parancsával, vagy a Draft ikonnal olyan nézetet állítunk be, amelyben látszanak a kihúzások, a színátmenetes kitöltések, a tömör színek, a körvonalak, sőt kis felbontással a bitképek is.



Draft megjelenítés

Normal megjelenítés

2-14. ábra

Színes szerkesztő üzemmód

Az alapértelmezés szerinti üzemállapotot a **View/Normal** kapcsolóval, illetve a Normal ikonnal kapcsolhatjuk be. Ebben a szerkesztőmódban a PostScript és a

féltónusos kitöltésen kívül látható a rajzelemek kitöltője és körvonala (lásd a 2-14. és a 2-15. ábrát). A nyomtatás során a papíron ettől nem sokkal eltérő kép jelenik meg. Az eltérések oka az, hogy a nyomtatón megjelennek az említett PostScript és féltónusos kitöltések, és a színek és képek a nyomtatási beállításnak, felbontásnak, a nyomtató képességeinek megfelelően jelennek meg.

2-15. ábra

Kiemelt minőségű megjelenítés

A gyorsabb képmegjelenítés érdekében szabályozhatjuk a bitképek megjelenítését. A **View** menü **Enhanced** parancsa nagy felbontásban, de hosszabb ideig tartó újrarajzolással jeleníti meg a bitképeket, sőt a PostScript kitöltési mintákat is. A parancs nincs hatással a nyomtatásra vagy a nyomtatási beállításokra. Körvonalnézetben a bitképek kikapcsolása megnöveli a képernyő újrarajzolási sebességét. Ekkor csak a bitkép körüli téglalap látható. A rajz előzetes – teljes képernyős – megtekintésekor megjelennek a bitképek is.

A **View/Printable Area** kapcsolójával, illetve a Show Printable Area ikonnal megjeleníthetjük a nyomtatási területet – ami a beállított nyomtatótól függően kisebb a lapméretnél, a **View/Grid** kapcsolójával, illetve a Show Grid ikonnal a pontos rajzolást lehetővé tevő (nyomtatásban nem megjelenő) raszterhálót, a **View/Rulers** kapcsolóval, vagy a Show Rulers ikonnal a vonalzókat jelenítjük meg. A **View/Guidelines** kapcsolóval, illetve a Show Guidelines ikonnal jeleníthetjük meg a vezetővonalakat, amelyeket az objektumok pontos elhelyezésére használunk. A **View/Bleed** kapcsolóval, vagy a Show Bleed ikonnal az oldalnak a lapcsonkítás (kötés, fűzés) utáni részét nézhetjük meg. A Show Overprinted Objects ikon, illetve a **View** menü **Overprinted Objects** kapcsolója segítségével a felülnyomott objektumokat emelhetjük ki. A felülnyomással kerülhetők el a színhatároknál keletkező lyukak, ha két egymástól lényegesen eltérő díszítőszín kerül

egymás mellé, illetve a nem megfelelő nyomdai lemezillesztés passzerhibákat eredményez.

Előzetes megtekintés

Ebben az üzemmódban csak megtekinthetjük a dokumentumot, szerkeszteni nem lehet. Ez az üzemmód a **View** menü **Full-Screen Preview** parancsával, az F9 billentyűvel, vagy az üzemmód Full-screen Preview ikonjával indítható (lásd a 2-16. ábrát). Az üzemmódból az egér jobb gombjának kattintásával vagy bármely billentyű lenyomásával térhetünk vissza a megelőző nézethez.

2-16. ábra

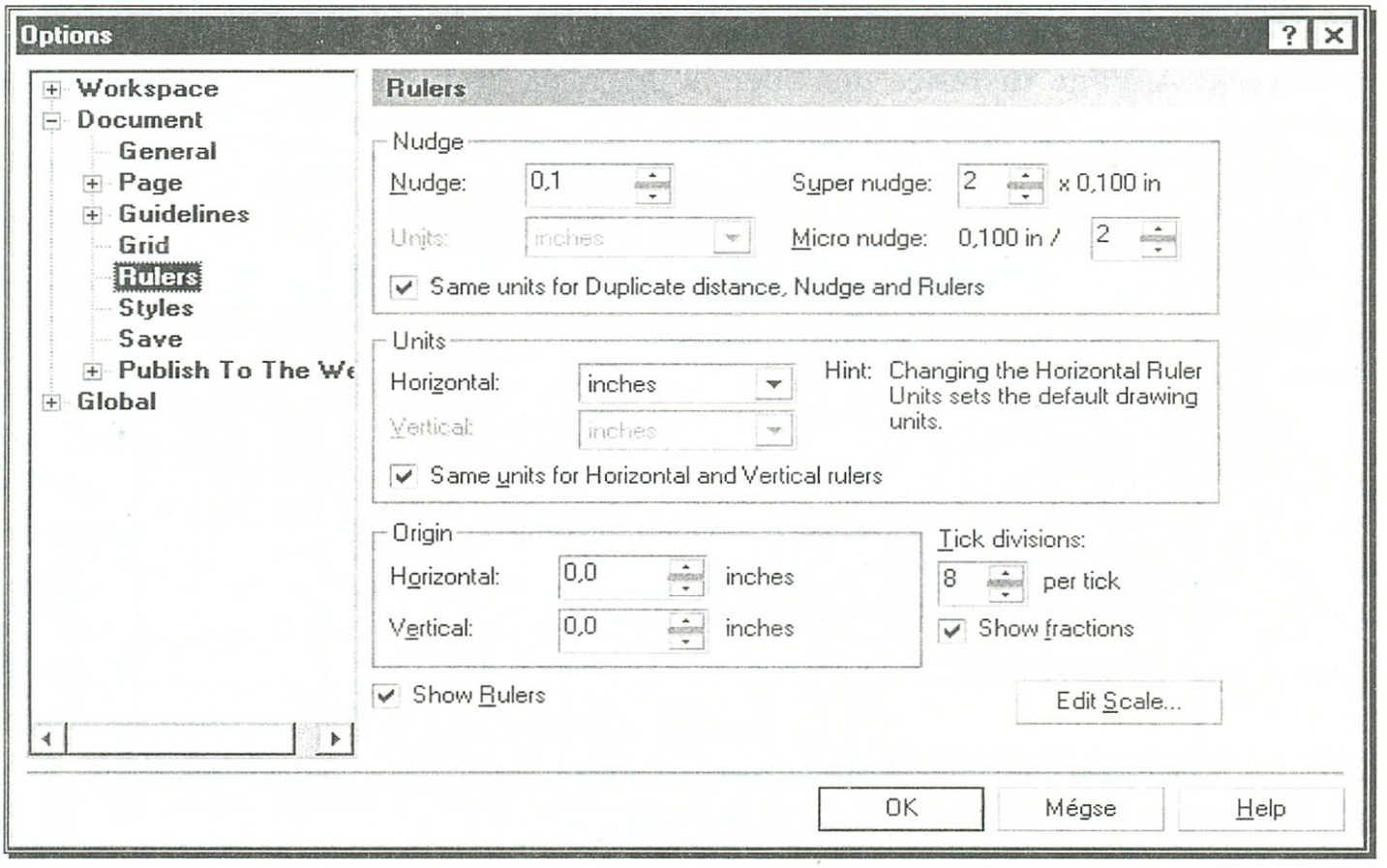
A többi üzemmódtól eltérően itt csak egyetlen (az aktuálisan szerkesztett) dokumentumot tartalmazhat egyszerre a képernyő. A bemutatott dokumentum nagyítása ugyanakkora marad, mint amekkora a megelőző nézetben volt, vagy a lehetőségekhez képest nagyításra kerül. Ebben az üzemmódban szerkesztőablak-váltás nem végezhető, és a többi, a **Window** menüben szereplő parancs sem adható ki. A **View** menü **Preview Selected Only** kapcsolóját bekapcsolva (illetve a Preview Selected ikonra kattintva) az előzetes megtekintés parancs csak a kiválasztott rajzelemeket mutatja be.

A nyomtatási képen csak akkor jelenik meg a lapszél, ha a **Tools/Options** parancs **Workspace/Display** párbeszédpanel-lapján a **Show page border** jelölő-

négyzetet bekapcsoltuk. A megjelenítési sebességet és minőséget is itt szabályozhatjuk (**Use normal view** – rajzszerkesztés szerinti minőség, **Use enhanced view** – a legjobb minőségű megjelenítés).

Vonalzó- és rácsbeállítás

A vonalzó segítségével tudjuk pontosan elhelyezni az objektumokat a dokumentumban. Beállítását a **Tools/Options** parancs **Document/Rulers** párbeszédpaneljén végezzük, amely megjeleníthető a **View** menü **Grid and Ruler Setup** vagy a vonalzók kereszteződésében látható ikon helyi menüjének **Ruler Setup** parancsával, illetve a Grind and Ruler Setup ikonnal is (lásd a 2-17. ábrát). A beállításokat a dokumentum megőrzi.



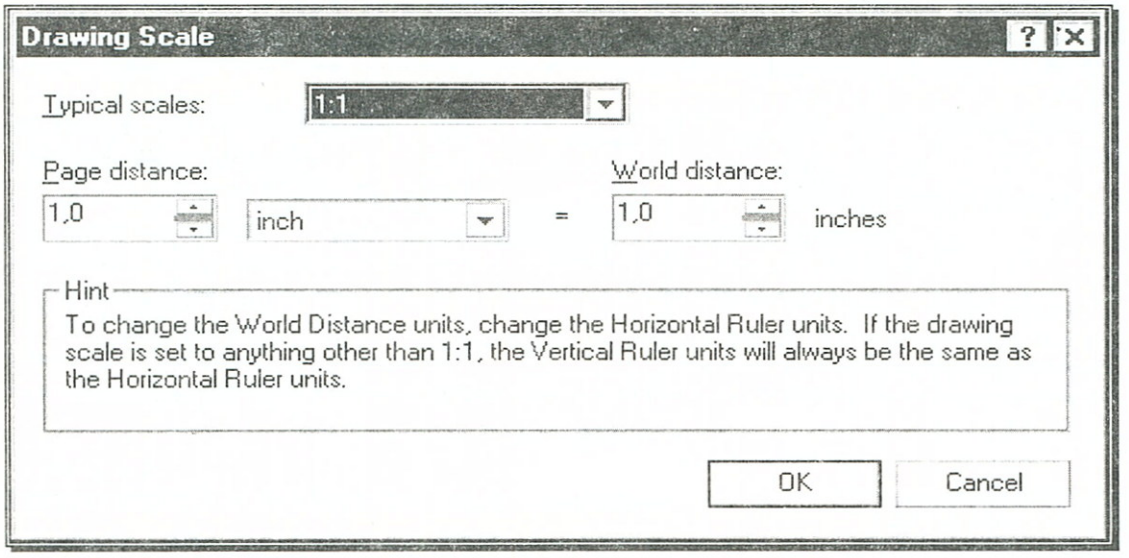
2-17. ábra

A **Nudge** paramétercsoportban a kijelölt rajzelemek kurzormozgató billentyűvel végzett mozgatásánál érvénysülő elmozdulásokat adjuk meg. Az elmozdulások mértékegysége alapbeállítás szerint megegyezik a vonalzókon alkalmazott egységekkel, ellenkező esetben töröljük a **Same units for Duplicate distance, Nudge and Rulers** jelölőnégyzetet és adjuk meg az új egységeket. A **Units** paraméter-

csoportban a használt mértékegységet állítjuk be. A függőleges és vízszintes vonalzókon eltérő mértékegységet is beállíthatunk, ha kikapcsoljuk a **Same units for Horizontal and Vertical rulers** jelölőnégyzetet. Az **Origin** paramétercsoportban adjuk meg a vonalzók kezdőpontjának koordinátáit az oldal bal felső sarkától. Ezt beállíthatjuk a vonalzók kereszteződésében található ikont egérrel a megfelelő helyre vontatva is.

A **Tick divisions** listában állítjuk be, hogy a vonalzókon minden hányadik osztásnál jelenjen meg számérték. Ha a **Show fractions** jelölőnégyzetet bejelöljük, akkor a program a vonalzóosztás-számokat törtalakban is kiírja – ha erre a nagyítás folytán egész, illetve tizedestört nem lenne megfelelő (például 75 51/100).

Az **Edit Scale** nyomógombbal megjelenített párbeszédpanelen adjuk meg a rajz méretarányát (lásd a 2-18. ábrát). Az itt beállított mértéknek megfelelően módosulnak a vonalzón megjelenő számok is. Ezt vegyük figyelembe az objektumok – tulajdonságsávot alkalmazó – pontos elhelyezésekor. A **Typical scales** listában választhatunk néhány szokásos méretarány közül, de alább egyedi beállítást is megadhatunk. A **Page distance** mezőben adjuk meg, hogy hány rajzi távolságegység felel meg egy valós távolságegységnek (**World distance**) a nagyítás során, illetve fordítva is beállítható, azaz hány valós távolságegység felel meg egy rajzi távolságegységnek a kicsinyítéskor.

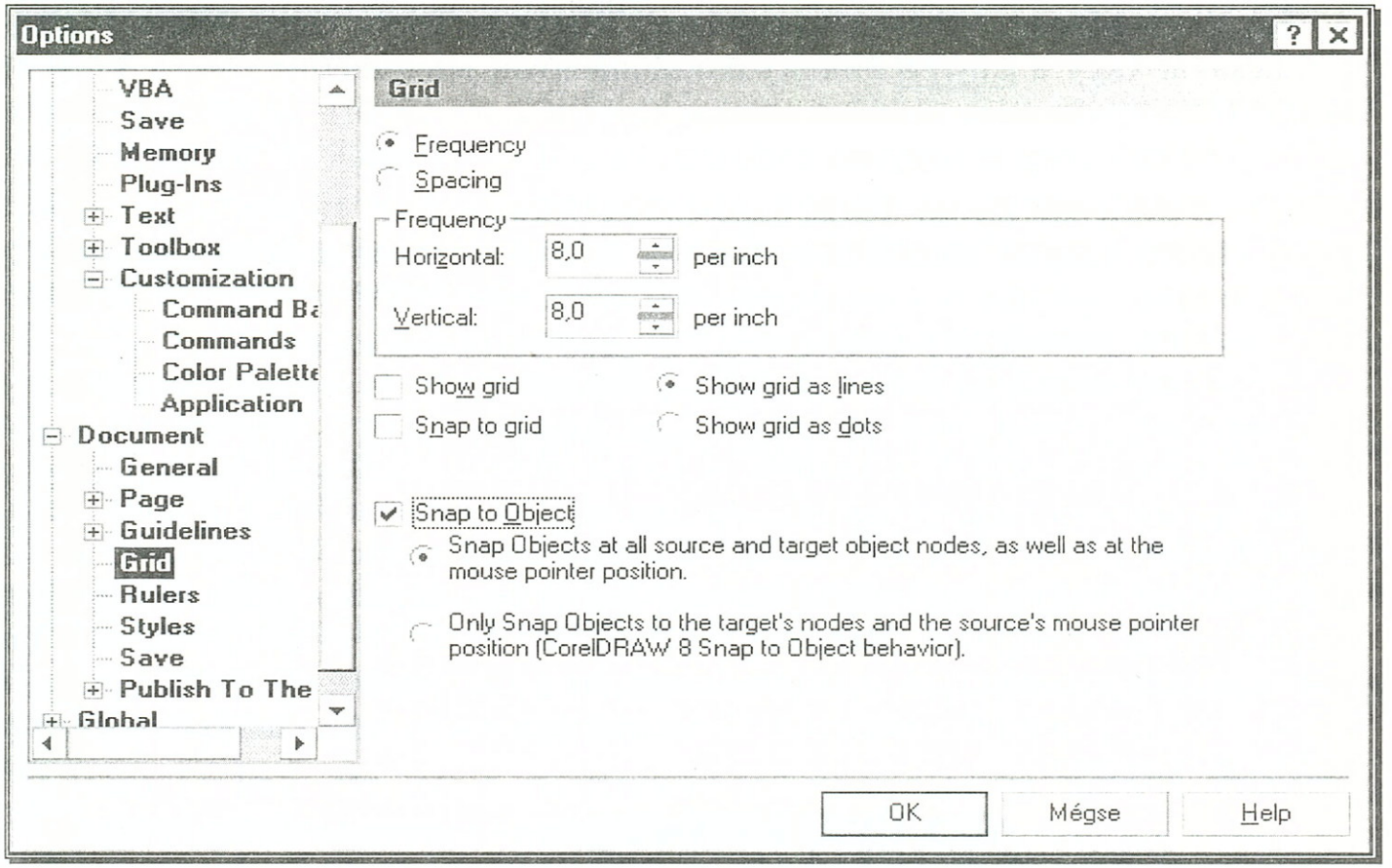


2-18. ábra

A vonalzók megjelenítéséhez kapcsoljuk be a párbeszédpanel **Show Rulers** jelölőnégyzetét vagy a **View** menü **Rulers** kapcsolóját, illetve kattintsunk a Show Rulers ikonra.

A rács rendszeresen ismétlődő, nyomtatásban nem megjelenő, rajzolást segítő segédeszköz. A rajzolás során a rácspontokba húzhatjuk a kurzort, ha a **View** menü **Snap To Grid** kapcsolója be van kapcsolva, illetve benyomtuk a Snap To Grid ikont. A rács jellemzőit a **Tools/Options** parancs **Document/Grid** párbeszéd-

paneljén állítjuk be. Ez a párbeszédpanel megjeleníthető a Grid Setup ikonnal vagy a **View** menü **Grid and Ruler Setup** parancsával is (lásd a 2-19. ábrát)



2-19. ábra

A **Frequency** választókapcsolóra kattintás után beállíthatjuk, hogy hány rácspont legyen milliméterenként, a **Spacing** választókapcsolóra kattintás után azt állíthatjuk be, hogy mekkora távolság legyen két egymást követő rácspont között. A rácshálót a **Show grid** jelölőnégyzettel, a **View** menü **Grid** kapcsolójával, illetve a Show Grid ikonnal jeleníthetjük meg vonalakkal (**Show grid as lines**) vagy pontsorral (**Show grid as dots**).

A **Snap to grid** jelölőnégyzettel, a **View** menü **Snap To Grid** parancsával vagy a Ctrl+Y billentyűkombinációval, illetve a Snap To Grid ikonnal kapcsoljuk be a rácspontokhoz igazítást. Ilyenkor a rajzelemek egeres létrehozása, átméretezése vagy mozgatása során a program a kurzort behúzza a legközelebbi rácspontba.

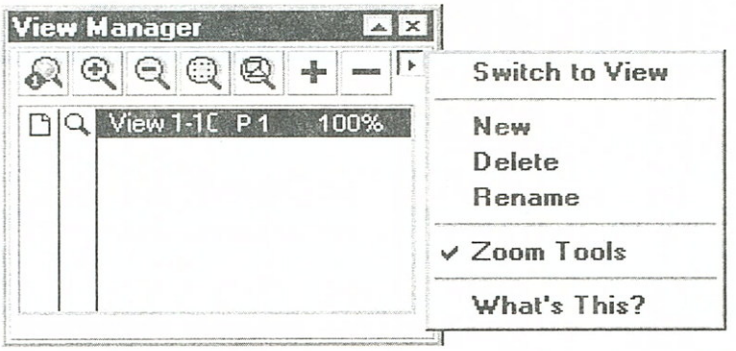
A **Snap To Objects** jelölőnégyzettel, a **View** menü **Snap To Objects** parancsával vagy a Snap To Objects ikonnal kapcsoljuk be a rajzelemek mozgatásakor, létrehozásakor érvényesülő, másik rajzelemhez igazítást.

Az objektumhoz és a rácshoz igazodáson kívül igazíthatjuk a rajzelemeket ideiglenesen alkalmazott vezetővonalakhoz is. Az igazításokat később tárgyaljuk.

Nagyítás és rajzmozgatás

A View Manager ikonra kattintással, illetve a **Tools** menü **View Manager** parancsával vagy a Ctrl+F2 billentyűkombinációval jeleníthetjük meg a **View Manager** (Látványkezelő) dokkolt ablakát (lásd a 2-20. ábrát). A dokkolt ablakban akkor jelennek meg a nagyítás eszközei, ha a dokkolt ablak ▸ ikonjára kattintva előugró menüjének **Zoom Tools** kapcsolóját bekapcsoltuk. Ebben, vagy a Nagyító eszköz kinyíló menüjében szereplő és más ikonokkal különféle, mindig a legpontosabb rajzolást és a megfelelő áttekintést lehetővé tévő nagyításokat állíthatunk be. Erre szolgálnak a Zoom eszköztár hasonló szerepű ikonjai is.

A Látványkezelő + ikonjával, vagy a dokkolt ablak ▸ ikonjára kattintva megjelenített helyi menü **New** parancsával az aktuális nézeten mintegy könyvjelzőt helyezhetünk el, amelyhez később, a Látványkezelő listájából történő kiválasztással egyszerűen visszatérhetünk. Az így eltárolt nézetek a − ikonnal, vagy a menü **Delete** parancsával törölhetők. Alapértelmezés szerint a nézet neve az aktuális nagyítás (vagyis egy százalékérték). Ennél beszédesebb nevet is adhatunk a dokkolt ablak menüjének **Rename** parancsával. A helyi menü **Switch to View** parancsát akkor használjuk a nézetváltásra, ha a Látványkezelőn kívüli eszközökkel átmenetileg másféle nagyítást állítottunk be, majd visszatérnénk a korábban beállított nézethez.



2-20. ábra

A Zoom eszköztár megjeleníthető a **Toolbox** eszköztáron található Zoom Tool eszközzel, a Zoom Toolbar ikonnal, illetve egy ikon helyi menüjének Zoom parancsával is. A nagyítás és a kicsinyítés eszköztárának ikonjai:

A nagyító eszköz. A nagyító egérkurzorral jelöljük ki a nagyítási középpontot. Az egér bal gombjával kattintva kétszeresre nagyítunk. A másik lehetőség, hogy az egér bal nyomógombjának folyamatos nyomva tartása mellett bekerítjük a munkaterület felnagyítandó részét. A legnagyobb nagyításban egy képernyőképpont 0,001 hüvelyknek felel meg. Ugyanígy nagyít a tulajdonságsáv **Zoom In** nyomógombja is.

Kicsinyítő eszköz, amellyel felére kicsinyítjük az aktuális nézetet. Ha előzőleg nagyítottunk, akkor ezzel az eszközzel a nagyítás előtti nézetet állítjuk vissza. Megfelel az F3 billentyű lenyomásának.
A legkisebb nagyításban a kép az eredeti méret 0,01-ánál kisebb. A kicsinyítés határának elérését a program kijelzi. Ugyanígy kicsinyít a tulajdonságsáv Zoom Out nyomógombja is.

Zoom Actual Size: A rajzterületet úgy mutatja be, hogy mérete pontosan feleljen meg az ábrázolt terület méretének. E nagyítás mellett a képernyőn 1 cm megegyezik a kinyomtatott rajz 1 cm-ével.

Zoom To Selected: Akkorára nagyít, vagy kicsinyít, hogy a kijelölt rajzelemek éppen elférjenek a képernyőn. Megfelel az F4 billentyű lenyomásának.

Zoom To All Objects: A rajzterületet akkorára nagyítja, hogy azon minden rajzelem megjelenjen.

Zoom To Page: A rajzterületet akkorára nagyítja, hogy azon a teljes nyomtatható oldal, illetve a szembenéző oldalak megjelenjenek. Megfelel a Shift+F4 billentyűkombináció lenyomásának.

Zoom To Page Width: A rajzterületet akkorára nagyítja, hogy azon a teljes nyomtatható oldal szélessége megjelenjen.

Zoom To Page Height: A rajzterületet akkorára nagyítja, hogy azon a teljes nyomtatható oldal magassága megjelenjen.

A következő ikonokat az eszköztárak testre szabásakor a View & Display ikonkategóriából vehetjük fel egy új eszköztárba vagy bővíthetjük velük a már létező eszköztárakat.

400% Zoom: Négyszeres méretre nagyít.

200% Zoom: Kétszeres méretre nagyít.

100% Zoom: Beállítja a nagyítás nélküli, eredeti méreteket bemutató nézetet.

75% Zoom: ¾-re kicsinyít.

50% Zoom: ½-re kicsinyít.

25% Zoom: ¼-re kicsinyít.

10% Zoom: A megadott mértékűre kicsinyíti a rajz objektumait.

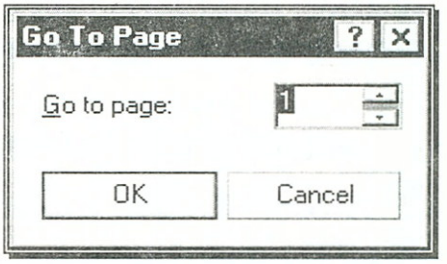
Zoom Levels : A nagyítás mértékét a listáról választhatjuk ki.

Zoom One-Shot: Végrehajt egy, az ikonra kattintás után kiadott nagyítási parancsot, majd visszatér a korábbi művelethez.

A rajzot a munkaablakban a gördítősávokkal mozgathatjuk. Erre a célra alkalmazhatjuk a **Toolbox** eszköztáron a Zoom Tool eszközzel együtt található a

Pan Tool eszközt is. Ezt választva a rajz a bal egérgomb folyamatos nyomva tartása közben elhúzható. A Pan One-Shot ikon végrehajt egy, az ikonra kattintás után kiadott dokumentum-mozgatási parancsot, majd visszatér a korábbi művelethez.

Navigálás többoldalas dokumentumban



2-21. ábra

A dokumentumablak bal alsó részén látható dokumentum navigátor segítségével lépünk egy lappal a dokumentum eleje felé (◂ ikon, megfelel a PgUp billentyűnek), illetve a dokumentum vége felé (▸ ikon, megfelel a PgDn billentyűnek). Az |◂ ikonnal a dokumentum első, az ▸| ikonnal a dokumentum utolsó oldalára ugrunk (lásd az 1-55. ábrát). Az aktuális oldalszám és a dokumentum oldalainak száma e jelek között középen látszik. Nagyobb dokumentumok esetén sokkal gyorsabban léphetünk egy adott oldalra a **Layout** menü **Go To Page** parancsával (lásd a 2-21. ábrát). Ugyanez a párbeszédpanel jelenik meg, ha a dokumentum navigátor oldalszám jelölő részére kattintunk. Az oldalakkal végezhető műveleteket az *Oldalak kezelése* című részben foglaltuk össze.

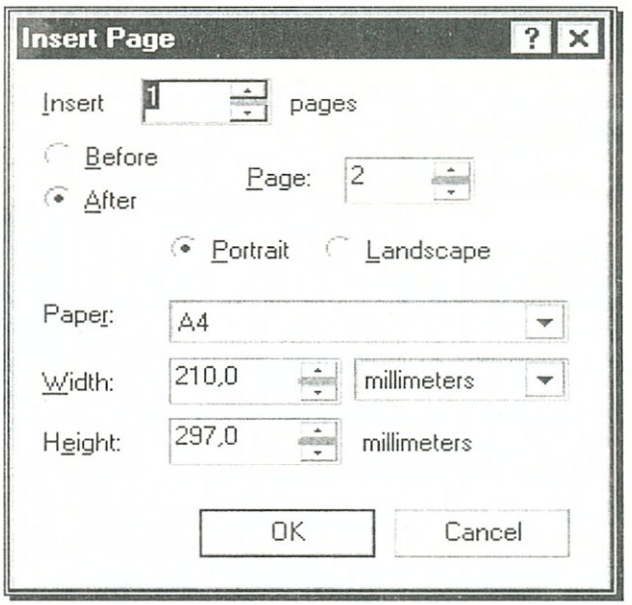
Oldalak kezelése

A programmal legfeljebb 999 oldalas dokumentumokat is létrehozhatunk. Új oldalakat az Insert Page ikonnal vagy a munkaablak alján látható lapfülek előtti + ikonnal hozhatunk létre az aktuális oldal előtt vagy azt követően attól függően, hogy az oldalszámjelölő előtti vagy utáni + ikonra kattintottunk. Az Insert Page After ikon vagy egy lapfülre a jobb egérgombbal kattintva megjelenített helyi menü **Insert Page After** parancsa az aktuális lap után, az Insert Page Before ikon és menüparancs az aktuális lap elé szúr be egy oldalt.

A lapoknak nevet adhatunk a helyi menü **Rename Page** parancsával vagy a Rename Page ikonnal. A helyi menü **Delete Page** parancsa vagy a Delete Page, Delete Page ikonok törlik az aktuális oldalt.

A **Layout** menü **Insert Page** parancsa nemcsak az új oldal beszúrását, hanem beállítását is lehetővé teszi (lásd a 2-22. ábrát). E párbeszédpanelen keresztül egyszerre több oldalt is beilleszthetünk. Az új oldalak számát az **Insert pages** mezőben adjuk meg. A **Page** mezőben adjuk meg, hogy a beillesztés melyik oldal elé **(Before)** vagy mögé **(After)** kerüljön. A továbbiakban a tájolást adjuk meg

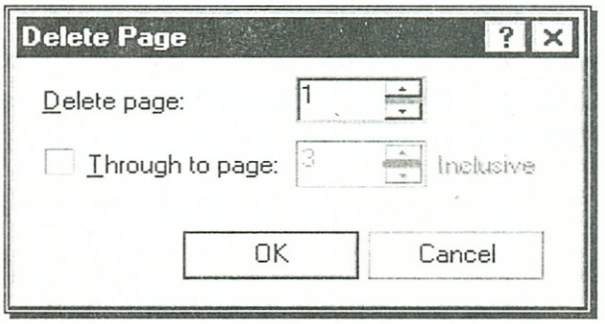
Portrait (álló) vagy **Landscape** (fekvő) formában, majd a papírméretet szabványos papírméret listából választjuk ki, illetve a szélesség **(Width)** és hosszúság **(Height)** mezőkben egyedileg, választható mértékegységben adjuk meg.



2-22. ábra

A **Layout** menü **Page Setup** parancsa az aktuális oldal méretbeállításának módosítását teszi lehetővé (lásd a 2-2. ábrát). A **Layout** menü vagy a lapfül helyi menüjének **Switch Page Orientation** parancsával, illetve a tulajdonságsáv ikonpárjával a kétféle laptájolás között válthatunk. Az oldalak beállítására használható tulajdonságsávot korábban ismertettük (lásd a 2-3. ábrát).

A **Layout** menü **Delete Page** parancsával az aktuálistól kezdve egyszerre több oldalt is törölhetünk (lásd a 2-23. ábrát). A **Delete Page** mezőben adjuk meg a törlendő oldalak számát, illetve több oldal törléséhez az első oldal számát. Az összes törlendő oldalt a **Through to page** jelölőnégyzet kiválasztásával és az oldalszámmal adjuk meg.



2-23. ábra

Az oldalak többi tulajdonságának beállítására szolgáló **Layout/Page Setup** és **Page Background** parancsot korábban részletesen ismertettük (lásd a 2-5. ábrát).

Navigálás egy oldalon belül

Újdonság a dokumentumablak jobb alsó részén látható oldalnavigátor, amellyel egyetlen oldalon belül mozoghatunk (pontosabban az oldal látszó részét mozgatjuk a dokumentumablakban).

2-24. ábra

Az oldalnavigátor ikonra kattintás után egérrel húzva helyezzük el a képet az ablakban – ez megfelel a gördítősávok használatának (lásd a 2-24. ábrát).

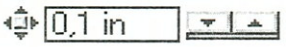
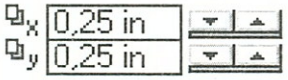
Tulajdonságsávok

Az eszköztárak közé a program 7.0-s változatában új elem került, a **Property Bar**. Ez egy helyzetérzékeny segítő és paraméterbeállító eszköz, opciós eszköztár, amely bekapcsolt állapotában a vízszintes vonalzó felett jelenik meg, tartalma pedig a **Toolbox** eszköztáron kiválasztott eszköztől, illetve a kijelölt rajzelemtől függ. A tulajdonságsávok az eszköztárakhoz hasonló módon egérrel új helyre vontathatók. Ha a munkaterület belsejébe húzzuk ezeket, akkor az eszköztár neve, illetve egy ablakzáró ikon is megjelenik (lásd a 2-3. ábrát). A tulajdonságsávokat is bővíthetjük ikonokkal a **Tools/Options** párbeszédpanel **Customize** lapján.

Ha a Kijelölő nyíl eszközt választjuk – és nem jelölünk ki rajzelemet –, akkor a tulajdonságsávon a **Layout** menü **Page Setup** parancsának, illetve a **View** és **Layout** menü, a **Tools/Options** párbeszédpanel kapcsolóinak megfelelő elemek, ikonok találhatók.

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

Letter	Megjeleníti a beállított lapforma típusát. A lista legördítése után másik típust is választhatunk.
8,5 in 11,0 in	A lap mérete. Módosítva a lapforma **Custom** típusra változik.

	Álló (Portrait) vagy fekvő (Landscape) típusú lapelrendezést beállító ikonok.
	A tulajdonságsávon elvégzett beállításokat az összes (felső ikon) vagy az aktuális lapon (alsó ikon) érvényesíti.
	Az alkalmazott mértékegységek beállítására szolgáló lista. A lista legördítése után másik mértékegységet is választhatunk.
	A kijelölt rajzelemeket a kurzormozgató nyilakkal mozgatva az itt megadott mértékkel mozdul el a rajzelem (megfelel a **Tools/Options** parancs **Document/Rulers** párbeszédpaneljén megadott **Nudge** értéknek).
	Másolatok készítésénél (**Edit/Duplicate** parancs vagy Ctrl+D billentyűkombináció, illetve Duplicate ikon alkalmazásakor) az eredetitől ekkora távolságban jön létre a másolat.
	Be- vagy kikapcsolja a rácspontokhoz igazodást.
	Be- vagy kikapcsolja a vezetővonalhoz igazodást.
	Be- vagy kikapcsolja az objektumhoz igazodást.
	Bekapcsolva a rajzelemek mozgatásakor és átalakításakor megjelenik a rajzelem „drótváza”.
	Bekapcsolva lehetővé teszi a nem kitöltött rajzelemek kiválasztását is a rajzelem belsejébe kattintva. Kikapcsolva az ilyen rajzelemek csak szegélyükre kattintva választhatók ki.
	Megjeleníti a program működését szabályozó beállításokra szolgáló **Options** párbeszédpanelt. Megfelel a **Tools/Options** parancsnak.

A többi tulajdonságsávot a *Rajzelemek létrehozása* című részben ismertetjük.

Parancsok visszavonása

Az **Edit** menü **Undo** parancsával, illetve a Ctrl+Z, vagy az Alt+Backspace billentyűkombinációval a CorelDRAW 9-es változatától (beállítható) tetszőleges számban

vonhatjuk vissza a korábban kiadott rajzparancsokat, beállításokat és a vezetővonalak áthelyezését. A visszavonható lépések legnagyobb számát csak a rendszer erőforrásai korlátozzák. A visszavonható műveletek számát a **Tools** menü **Options** parancsával, illetve a Ctrl+J billentyűkombinációval, vagy az Options ikonnal megjelenített párbeszédpanel **Workspace/General** lapjának **Undo levels** mezőjében adhatjuk meg. Külön kell megadnunk a visszavonható szerkesztő *(Regular)* és bittérképes műveletek *(Bitmap effects)* számát. Nagy számot megadva túlságosan lelassíthatjuk gépünket.

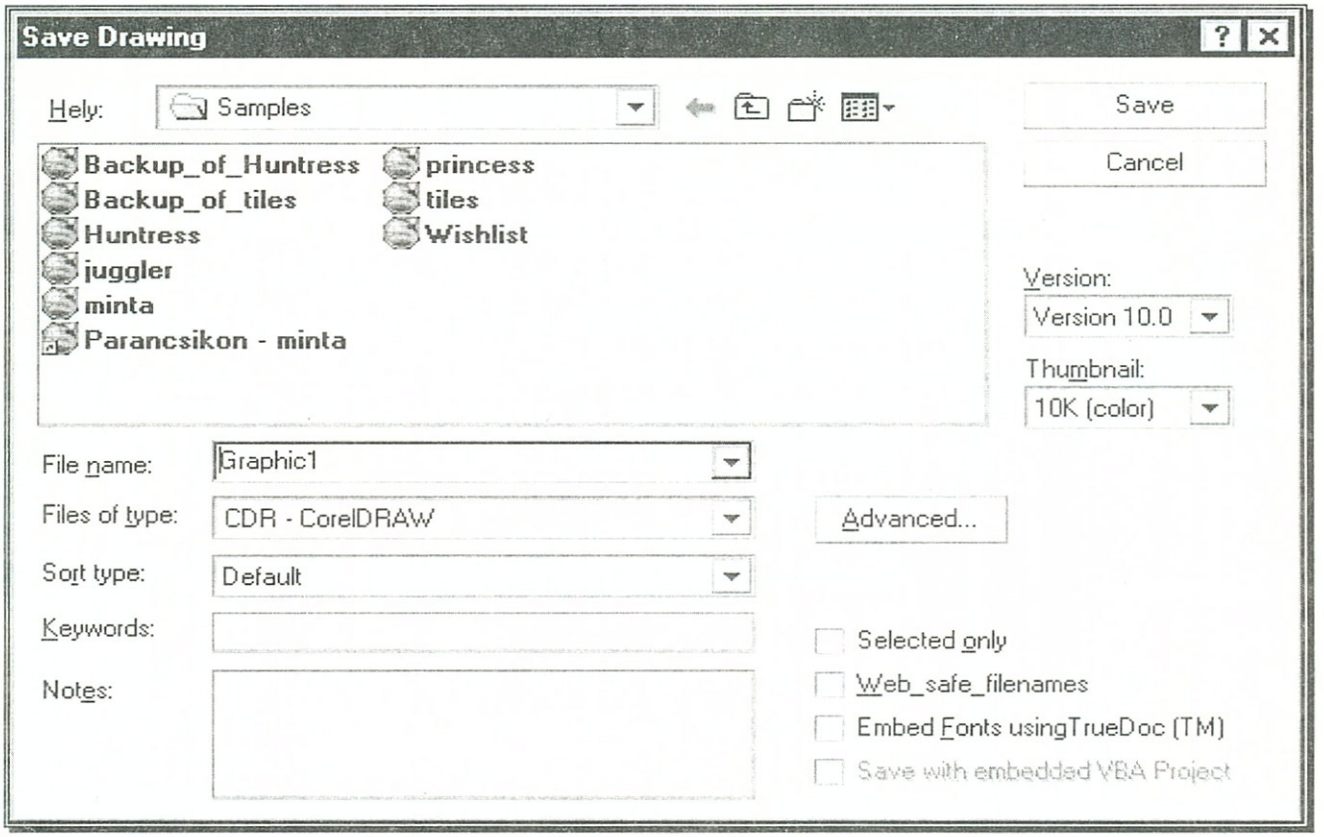
A parancsok visszavonásához alkalmazhatjuk a Standard eszköztár Undo ikonját is. Ha az ikon jobb oldalán található nyílra kattintunk, akkor láthatóvá válnak a visszavonható parancsok, így azokból egyszerre többet is visszavonhatunk. A visszavont parancsokat ismét érvényesíthetjük az **Edit** menü **Redo** parancsával vagy a Ctrl+Shift+Z billentyűkombinációval, illetve a Standard eszköztár Redo ikonjával. A teljesítménynövelő újdonságok között ismertettük, hogy a **Window/Dockers** ▸ **Undo Docker** parancsával bekapcsolhatjuk a Photo-Paint 9-ből átvett **Undo/Redo** (visszavonás/ ismét) dokkolóablakot, amelynek segítségével több elrontott műveletet is visszavonhatunk (lásd az 1-31. ábrát).

Dokumentum mentése

A szerkesztett rajzot az eredeti nevén mentjük el a **File** menü **Save** parancsával, a Ctrl+S billentyűkombinációval, vagy az Save ikonnal. Ha új rajzot kezdtünk, akkor ezeket a parancsokat kiadva a mentés során mindenképpen nevet kell adnunk az állománynak. Ugyanígy nevet kell adnunk, ha az aktuálistól eltérő néven, azaz új állományba szeretnénk elmenteni dokumentumunkat (a **File** menü **Save As** parancsával, vagy a Save As ikonnal). Minden munkaablakot elmentünk a **File** menü **Save All** parancsával, illetve a Save All ikonnal. Ekkor a program a névvel még nem rendelkező dokumentumok esetében nevet kér. A **Save Drawing** párbeszédpanel kezelése hasonló az **Open** (Megnyitás) párbeszédpaneléhez (lásd a 2-25. ábrát). Csak az eltéréseket ismertetjük.

A **Selected only** jelölőnégyzet akkor jelölhető be, ha a mentési parancs kiadása előtt kiválasztottunk rajzelemeket. Az elmentett fájl ezután csak a kijelölt elemeket tartalmazza. A **Keywords** (kulcsszó) és **Notes** (megjegyzés) mezőkbe írt adatok segíthetik a megfelelő állomány megkeresését a legközelebbi betöltéshez. A **Web_safe_filenames** jelölőnégyzet bejelölésével készítünk az Internet számára használhatóbb fájlneveket (ezekben a szóközök helyett aláhúzás szerepel). Az **Embed Fonts Using TrueDoc** jelölőnégyzettel beállíthatjuk, hogy a használt TrueType karakterkészleteket a mentés során ágyazza a program a dokumentumba,

hogy ezáltal az sokkal mozgathatóbbá váljon. Ha a dokumentum tartalmaz beágyazott Visual Basic projektet, akkor azt a **Save with embedded VBA project** jelölőnégyzet kiválasztásával menthetjük el.



2-25. ábra

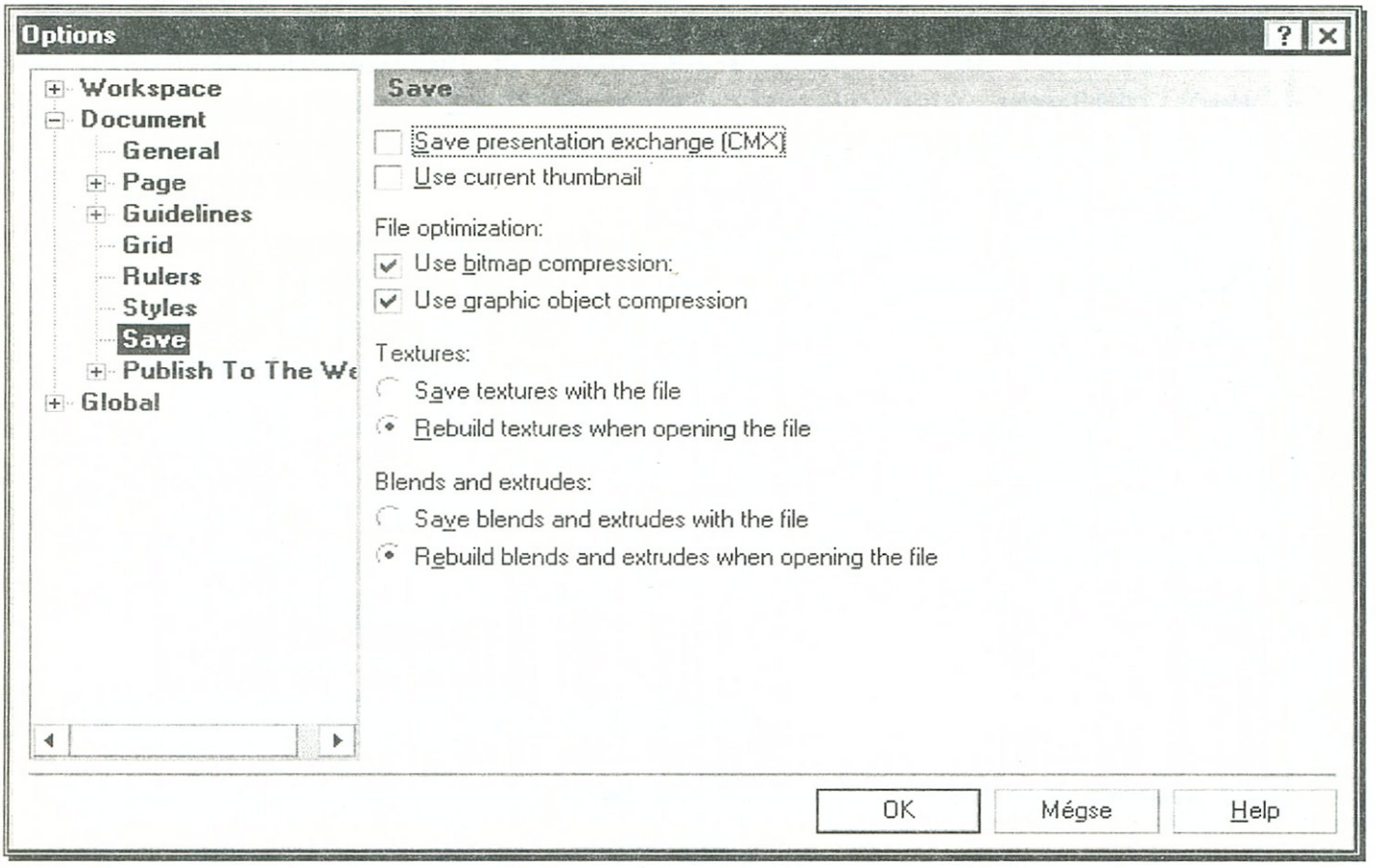
A párbeszédpanel jobb oldali részén, két listán állíthatjuk be az elmentett *.cdr* állomány formátumát (5.0, 6.0, 7.0, 8.0, 9.0 vagy 10.0), illetve az **Open** párbeszédpanel mintaablaka számára elmentett kicsinyített bitkép formátumát (**Thumbnail**). Ha a CorelDRAW korábbi változataiban is szeretnénk a dokumentummal dolgozni, akkor annak megfelelő formátumot válasszunk (ezzel persze elveszíthetünk néhány azóta létrejött tulajdonságot). A **Files of type** listában választhatunk a CorelDRAW alapértelmezés szerinti *.cdr* formátumától eltérő típusokat is (a Windows metafiletól az AutoCAD *.dxf* rajzcsere formátumáig).

A CorelDRAW 7.0 változatától kezdődően az **Advanced** nyomógombbal megjelenített párbeszédpanelen különleges mentési beállításokat határozhatunk meg (lásd a 2-26. ábrát). A **Tools/Options** paranccsal is megjeleníthető párbeszédpanelen megadhatjuk, hogy a rajz tömörítve legyen tárolva, vagy hogy a kitöltő mintázatok, áttűnések, kihúzások a fájl megnyitásakor épüljenek újra stb.

A grafikák mentésekor a fájlba bekerülnek a következő dokumentumjellemzők:

- Stílusok, szöveg, szegélyek és kitöltés beállításai (**Style settings**).
- Oldalméret, papírszín, tájolás, nyomtatható terület megjelenítése, szembenéző oldalak és oldalelrendezés (**Page settings**).

- Rácssűrűség és vonalzóbeállítások, kezdőpont és mértékegység meghatározása (**Grid and rulers**).
- Fájl mentésére vonatkozó beállítások (**File saving**).



2-26. ábra

- Ablakbeállítások, kezdő megjelenítés, vonalzók és raszter bekapcsolt vagy elrejtett állapota (**Window settings**).
- Objektumhoz, vezetővonalhoz, raszterhálóhoz igazodás beállításai (**Guidelines settings**, **Snap settings**).

Munkaablak bezárása

A szerkesztett munkaablakot a **File** menü **Close** parancsával, vagy a dokumentumablak címsorának elején és végén álló ikonokra kétszer kattintva zárhatjuk be. Az aktuális munkaablakot zárja be a Close Window ikon (illetve a **Window** menü **Close** parancsa), az összes megnyitott ablakot bezárja a Close all Windows ikon (illetve a **Window** menü **Close All** parancsa). Ha a dokumentumon változtattunk és azt még nem mentettük el, akkor a program a munkaablak bezárása előtt figyelmeztet erre, és szükség esetén pótolhatjuk a mulasztást. Ha menteni

akarunk, akkor a *„Save changes to graphic"* kérdésre válaszoljunk igennel (**Yes**). A **Cancel** nyomógomb választásával a kilépést vonjuk vissza, ismét a szerkesztőablakba lépünk. A nem (**No**) választása után a munkaablak bezárul, ekkor az el nem mentett rajzelemek, módosítások menthetetlenül elvesznek.

Kilépés, a munka befejezése

Az utolsó munkaablakot is bezárjuk a **File** menü **Exit** parancsával, vagy a program címsor elején álló rendszerablak ikonra, vagy a címsor végén álló ikonra kétszer kattintva, illetve az Alt+F4 billentyűkombinációval, vagy a rendszerablak-ikonra kattintással megjelenített vezérlőmenü **Close** (Bezárás) parancsával. A program a **File** menü **Exit** parancsához hasonlóan ekkor is lehetőséget ad az összes szerkesztett dokumentum esetében a változások lemezre írására.

Rajzelemek létrehozása

A CorelDRAW objektumai, azaz rajzelemei a vonalak, görbék, négyszögek, körök, ellipszisek, ívek, méretvonalak, grafikus és bekezdésszövegek. Ebben a fejezetben a rajzelemek létrehozását, módosítását (törlését, vágását, áthelyezését, másolását), formázását (stílusának megváltoztatását) tárgyaljuk. A szöveges rajzelemek kezelésével később külön fejezetben foglalkozunk. A **Toolbox** eszköztár ikonjaival hozhatunk létre új rajzelemeket, és azok módosításának, formázásának eszközei is részben a **Toolbox** (eszközkészlet) elemei között találhatók.

2-27. ábra

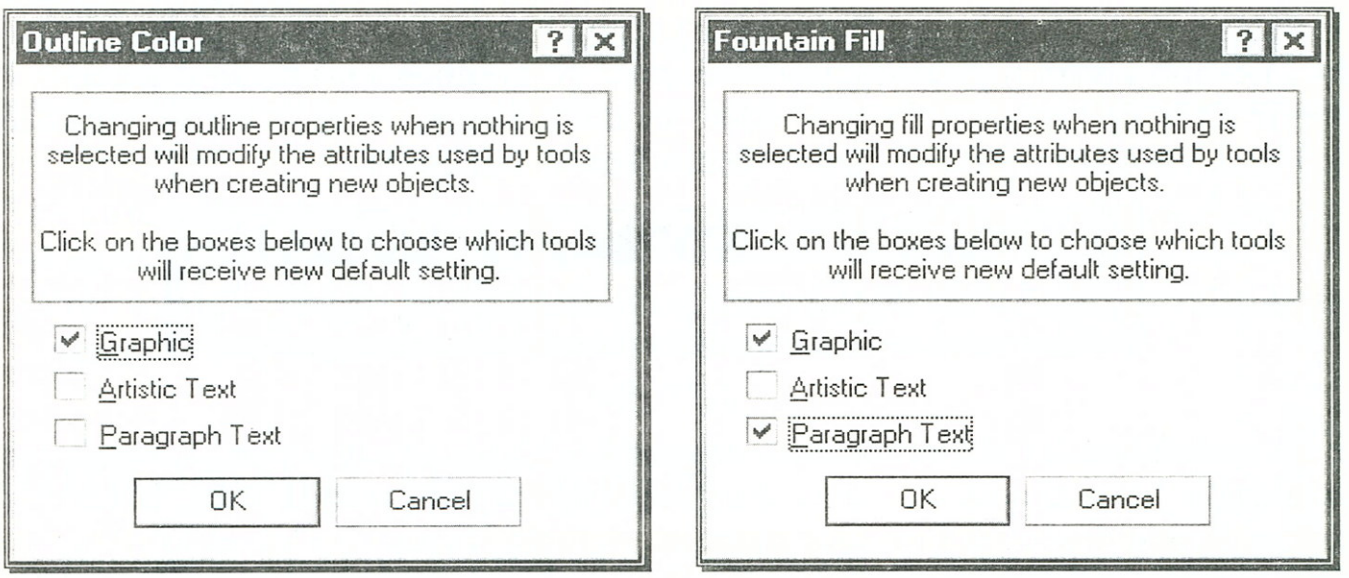
Ez az eszközkészlet alapértelmezés szerint függőleges helyzetben, a munkaterület bal oldalán helyezkedik el. Több ikon alján egy ◢ ábra jelenik meg, miközben az ikon az éppen érvényes funkciót mutatja. A funkciócsoport elemei közül egy előugró menüről választhatunk, ha hosszabban nyomjuk be ezeket az ikonokat. Az aktuális ikonon látszó parancsot rövid kattintással indítjuk.

A pontos rajzoláshoz alkalmazzuk a vezetővonalhoz, rácshoz és objektumhoz igazodást, illetve az objektum rajzolása előtt, vagy kiválasztása után megjelenő tulajdonságsáv mezőit, a **Transformation ▸ Position** dokkolt ablak relatív (a rajzelem egy jellegzetes helyéhez viszonyított) és abszolút érvényű (a vonalzók kezdőpontjához viszonyított) beállítási lehetőségeit.

Objektumok alapértelmezett tulajdonságai

A következőkben ismertetett alapvető rajzobjektumok számára meghatározhatunk olyan tulajdonságokat, amelyek azonnal érvényesülnek a rajzelem létrehozása során. Az ilyen tulajdonságokat tekintjük alapértelmezés szerintieknek, gyakori szóhasználattal alapértelmezettnek. Minden, az objektumnak akár az alapértelmezésből származó tulajdonsága később megváltoztatható.

Az objektumokra jellemző speciális információkat a **Tools** menü **Options** parancsával, illetve az Options ikonnal is megjeleníthető **Options** párbeszédpanel megfelelő lapjain állítjuk be. Az egyes objektumokhoz tartozó párbeszédpanellapokat az **Options** párbeszédpanel bal felső sarkában található vagy a faszerkezetű listáról választjuk ki. Minthogy az így meghatározható tulajdonságok a rajzeszközre jellemzőek, így az eszközök bemutatásánál ismertetjük a beállítható jellegzetességeket is. Néhány általános tulajdonság azonban – mint a vonalszín, vastagság, minta, kitöltőszín és minta jellemzői – megegyező módon, igen egyszerűen határozható meg. A **Toolbox** eszköztár tulajdonság-beállító ikonjaira kattintást követően – ha előzőleg nem jelöltünk ki objektumot – a 2-28. ábra szerinti párbeszédpanel jelenik meg, amelyen jelölőnégyzetekkel adhatjuk meg, hogy a következő tulajdonság-beállítás csak a grafikára, a művészi vagy bekezdésszövegre, illetve mindegyikre vonatkozzon.



2-28. ábra

Az **OK** nyomógombra kattintást követően megadhatjuk az Outline Tool, Fill Tool stb. jellemzőit. A következő rajzelem kialakításakor az így beállított jellemzőket automatikusan felveszik az objektumok, de ezek a tulajdonságok a később ismertetendő módon könnyűszerrel módosíthatók.

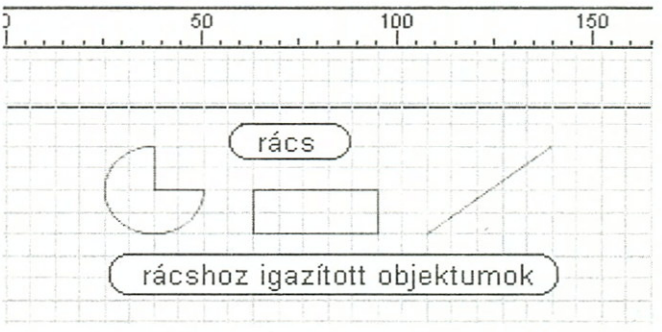
Igazodás szabályozása

Az igazodások segítenek a pontos rajzolásban. Ezek ki- és bekapcsolása nincs hatással a meglévő rajzelemekre, de az új vagy mozgatott rajzelemeket, illetve meghatározó pontjukat a legközelebbi vezetővonalhoz, rácshoz vagy objektumhoz húzzák. Ezeket a **View** menü kapcsoló jellegű parancsaival (**Snap To Grid** – Rácshoz igazodás, mely megfelel a Ctrl+Y billentyűkombináció lenyomásának és a Snap To Grid ikonra kattintásnak, **Snap To Guidelines** – Vezetővonalhoz igazodás, Snap To Guidelines ikon, **Snap To Objects** – Objektumhoz igazodás, Snap To Objects ikon), illetve a tulajdonságsáv parancsaival kapcsoljuk be vagy ki. A bekapcsolt állapotot a megfelelő menüsor elején megjelenő pipa jelzi. A Snap To All ikon mindhárom igazítást bekapcsolja, a Snap To None ikon egyszerre kapcsolja ki a bekapcsolt fenti kapcsolókat. E kapcsolók állásának változtatása, illetve az igazítások jellemzőinek módosítása (lásd az előző fejezetet is) nem érinti a korábban létrehozott objektumok igazítását.

Az objektumhoz és a vezetővonalhoz igazodás magasabb rangú a rácshoz igazodásnál. Ha mindhárom kapcsoló ki van jelölve, a mozgatott objektum az álló objektum igazodási pontjához fog igazodni, függetlenül attól, hogy milyen közel áll a rácsponthoz, vagy vezetővonalhoz.

Rácshoz igazodás

A **View** menü **Snap To Grid** parancsával, vagy a Ctrl+Y billentyűkombinációval, illetve a beállító párbeszédpanel jelölőnégyzetének kiválasztásával kapcsoljuk be vagy ki a (nyomtatásban nem megjelenő) rácshoz igazodást (függetlenül a rács megjelenítésétől).



2-29. ábra

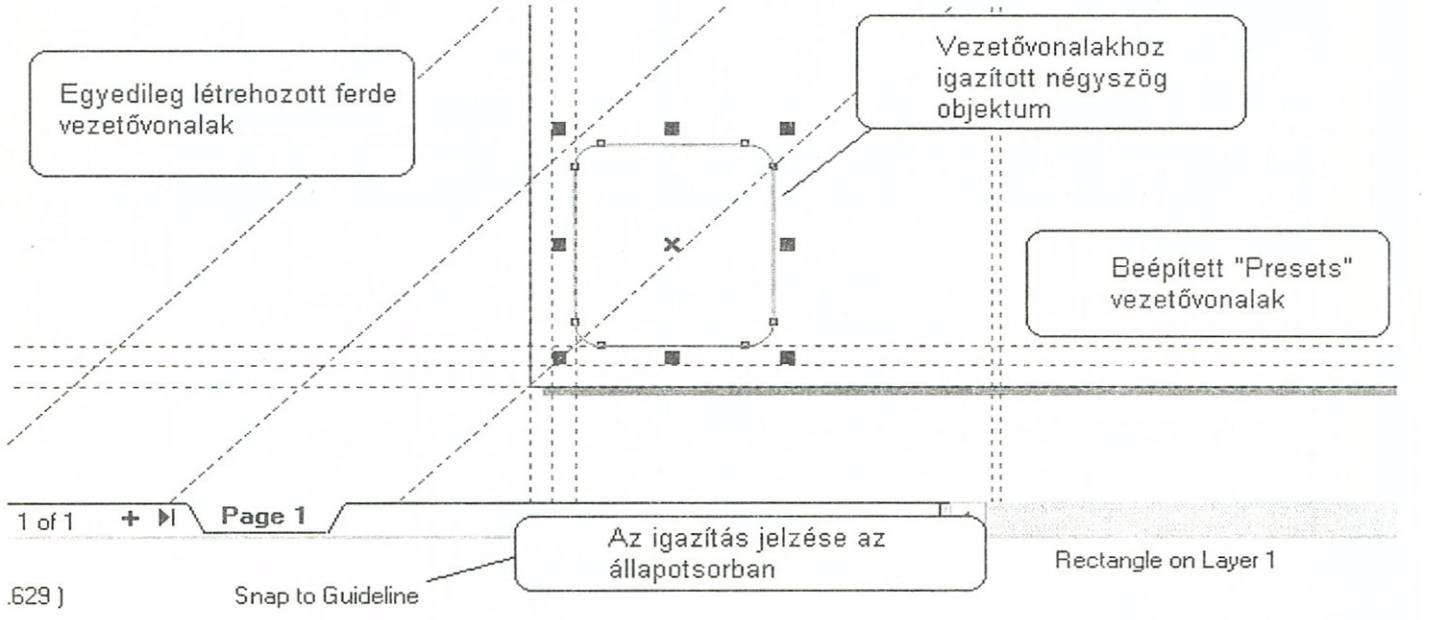
A kurzor csak a rácspontokon és a rácstávolságok felezőiben áll meg, ha a rácshoz igazodás be van kapcsolva, így segíti az objektumok, vezetővonalak pontos elhelyezését és méretük pontos beállítását (lásd a 2-29. ábrát). A rácshoz igazodás nincs

hatással ugyanakkor a **Nagyító**, **Kijelölő nyíl**, **Formázó** eszköz, **Szabadkézi rajz** vagy **Bezier** rajzeszköz használatára, objektum forgatására és döntésére. Az objektum áthelyezésekor, annak fogantyúi a rácspontokra ugranak, ha a rácshoz igazodást előzőleg bekapcsoltuk.

A **View** menü **Grid and Ruler Setup** parancsával, a **Tools/Options** parancs **Grid** párbeszédpanel-lapján, a Grid Setup ikonnal beállíthatjuk a rács láthatóságát és a rácspontok távolságát mm-ben (lásd a 2-19. ábrát). Az igazodást itt is bekapcsolhatjuk, de egyszerűbb később a **View** menü **Snap To Grid** parancsát, illetve a **Tools/Options** parancsot, vagy a Ctrl+Y billentyűkombinációt, a Snap To Grid ikont használni. A rácsháló megjelenítését a **Show grid** jelölőnégyzet bekapcsolásával érjük el, amely megfelel a **View** menü **Grid** parancsának. A párbeszédpanelen a rácspontok milliméterenkénti gyakoriságát **(Frequency)** vagy távolságát adhatjuk meg **(Spacing)**.

Vezetővonalhoz igazodás

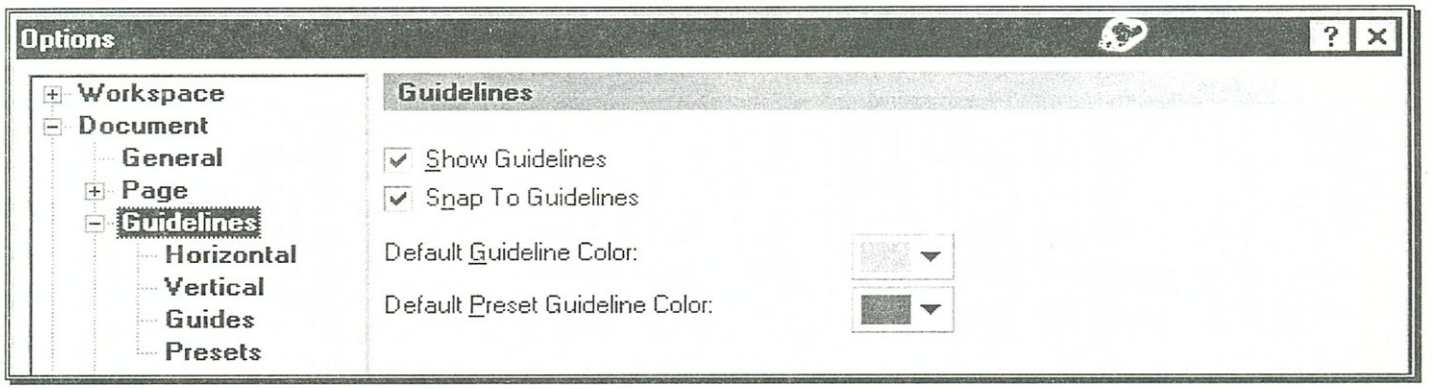
A rajz elemeinek igazítása érdekében a 6.0-ás változat előtt csak vízszintes és függőleges vezetővonalakat alkalmazhattunk. A program 7.0-s változatától kezdődően a rajzterületen bárhová elhelyezhetünk ferde vezetővonalakat is (lásd a 2-30. ábrát). Ezeket a szerkesztési segédeszközöket a program nem nyomtatja ki, de a rajzzal együtt elmenti.



2-30. ábra

Az efféle igazodást a **View** menü **Snap To Guidelines** parancsával, a Snap To Guidelines ikonra kattintással, vagy a beállító párbeszédpanel jelölőnégyzetének kiválasztásával kapcsoljuk be. Beállításukra a **View** menü **Guidelines Setup,** vagy

a **Tools** menü **Options** parancsát, illetve egeres megoldásokat alkalmazunk. A **Guidelines** párbeszédpanelen a **Horizontal** – vízszintes, **Vertical** – függőleges és **Slanted** – ferde lapokon megfelelő irányú vezetővonalakat pontos helymegadással hozhatunk létre (**Add**), vagy meglévőket helyezhetünk át (**Move**), törölhetünk (**Delete**). A **Clear** nyomógomb az összes vezetővonalat törli az adott lapon, a **Clear All** nyomógomb pedig az összes párbeszédpanel-lapon. Beállíthatjuk a vezetővonalak színét is (lásd a 2-31. ábrát).



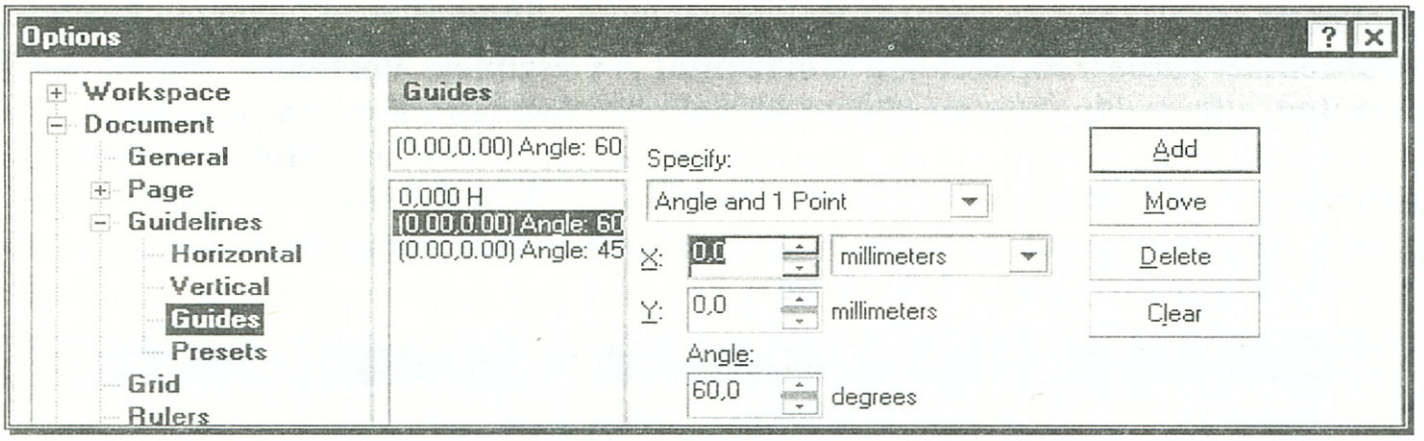
2-31. ábra

A vezetővonalakat a **Show Guidelines** jelölőnégyzet kiválasztásával jelenítjük meg, az igazodás bekapcsolására a **Snap To Guidelines** jelölőnégyzetet is alkalmazhatjuk. A vonalak megjelenítése nem befolyásolja az igazodást. Tetszőleges számú vezetővonalat hozhatunk létre helyük megadása után az **Add** nyomógombbal. A vezetővonalak listáján kijelölt vezetővonalat a lista tetején lévő mezőben megadott helyre a **Move** nyomógombbal helyezzük át (lásd a 2-32. ábrát).

A vezetővonalakat a vonalzókról egérrel kihúzva is felvehetjük, áthelyezhetjük. A **Guidelines Setup** párbeszédpanelt jelenítjük meg, ha kétszer kattintunk egy vezetővonalra. Az igazodás bekapcsolása után a vezetővonalhoz megfelelően közel létrehozott, vagy oda áthelyezett objektum igazodni fog a vezetővonalhoz. Az igazodás helyét a program még akkor is kijelzi, ha a vezetővonalak megjelenítését kikapcsoltuk. A vonalak egeres húzással is áthelyezhetők. Ennek megakadályozására szolgál a lakat ikon. Zárolt vezetővonalak egérrel nem mozgathatók.

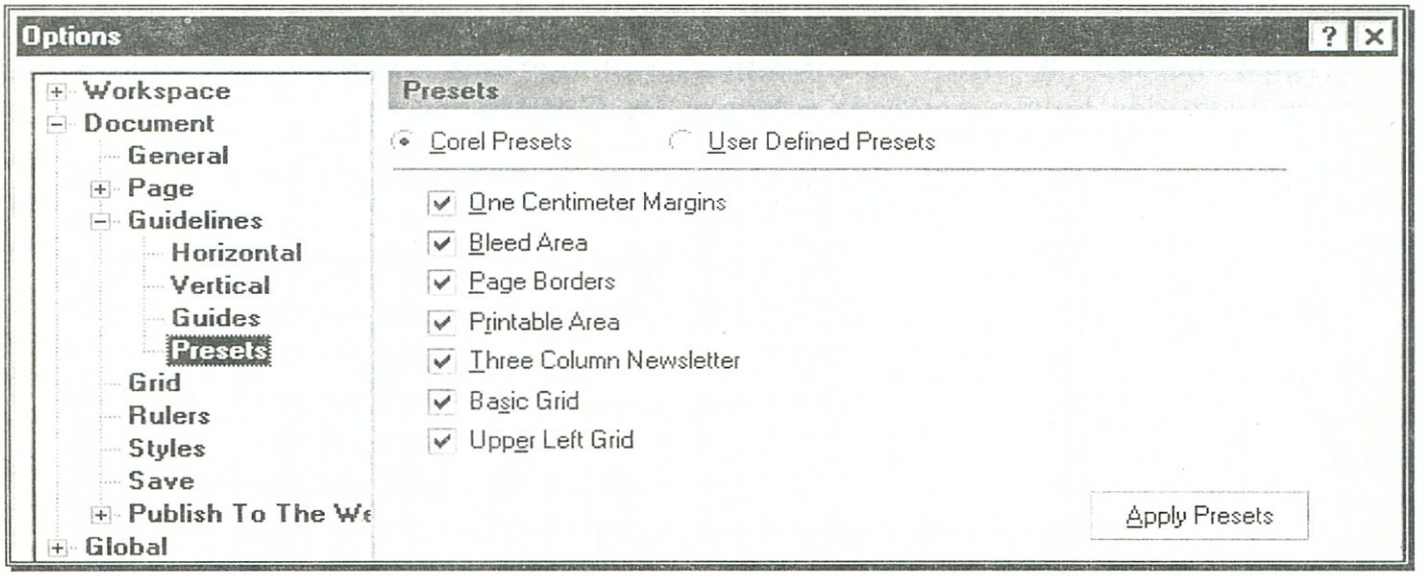
A vezetővonalak kézzel (egérrel) is létrehozhatók. A kézi létrehozáshoz a rajzterület melletti vonalzót húzzuk a megfelelő helyre. Később egérrel is módosíthatunk a vezetővonal helyén, irányán.

A **Guidelines** párbeszédpanel **Guides** lapján a vízszintes és a függőleges vezetővonalak is megjelennek (0 és 90 fokos szöggel). A ferde vezetővonalak megadhatók egy pontjukkal és egy szöggel, illetve két pontjukkal is – a **Specify** listán történt kiválasztás után (lásd a 2-32. ábrát). E vezetővonalakkal könnyen elrendezhetjük rajzelemeinket átlós irányban is.



2-32. ábra

A **Presets** párbeszédpanel-lapon néhány előre beállított helyzetű vezetővonal közül választhatunk (lásd a 2-33. ábrát). Az **Apply Presets** nyomógombbal a párbeszédpanel bezárása nélkül jeleníthetjük meg a vezetővonalakat. Ha a párbeszédpanel mögött megjelenő vezetővonalakkal elégedetlenek vagyunk, akkor módosítsunk a jelölőnégyzetek állásán.

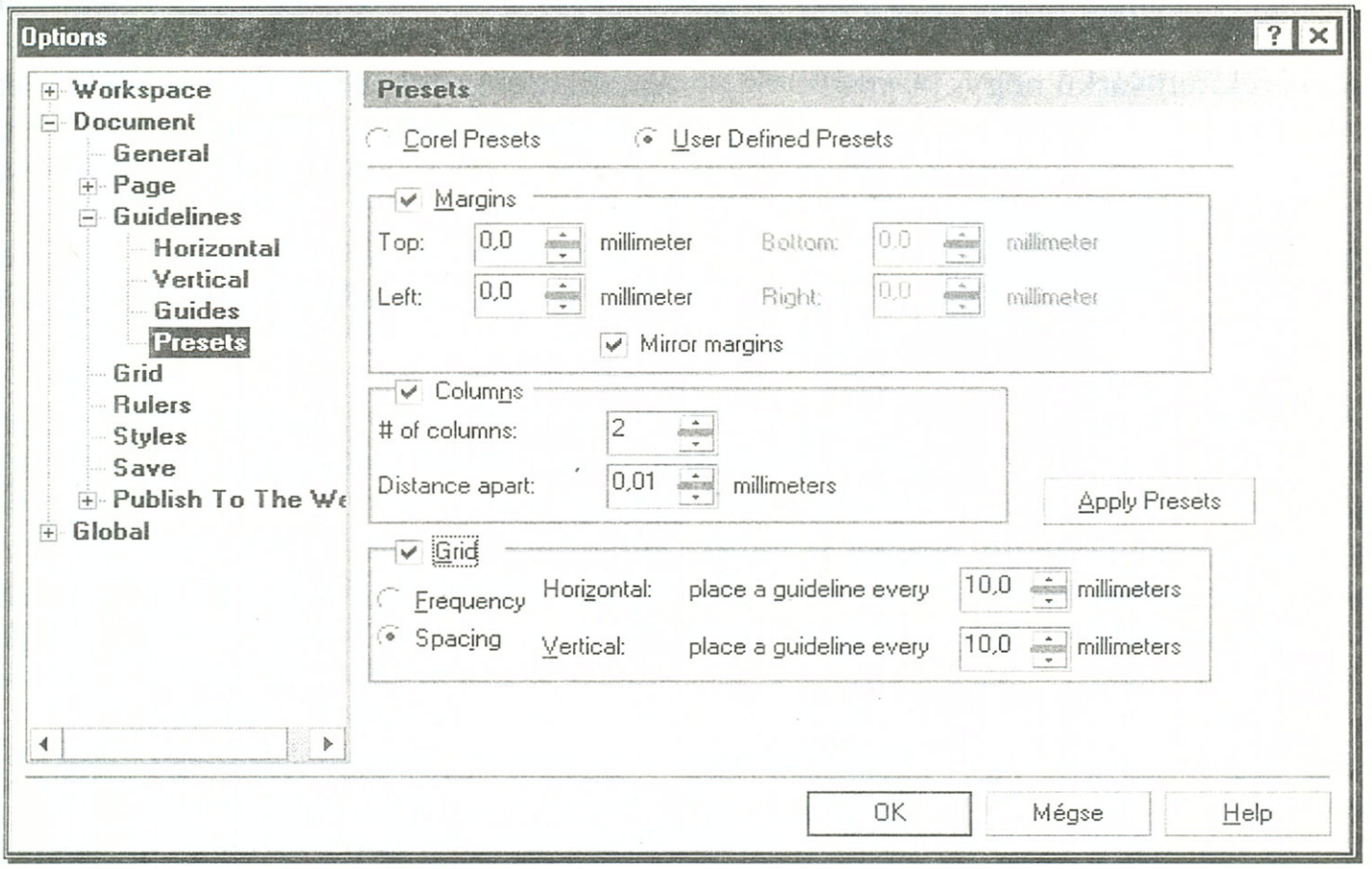


2-33. ábra

Ilyen előre beállított vezetővonalakat létrehozhatunk magunk is a **User Defined Presets** választókapcsoló bejelölése után (lásd a 2-34. ábrát). Különösen fontos lehet a többhasábos dokumentumok kialakításához a **Colums** csoportban, a jelölőnégyzet bejelölése után megadható két érték: a hasábok száma **(# of columns)** és a közöttük lévő távolság **(Distance apart)**. A **Mirror Margins** jelölőnégyzet bejelölése után elegendő a felső **(Top)** és a bal oldali **(Left)** vezetővonalainak helyét megadni, mert a szimmetrikus margók tükrözéssel jönnek létre.

A rajzolás vagy rajzelem-mozgatás közben a legközelebbi vezetővonalon csúszka jelöli az igazodás helyét, ha a **Tools** menü **Options** parancsával vagy a Ctrl+J billentyűkombinációval megjelenített *Workspace/Display* párbeszédpanel-

lapon bekapcsoljuk az **Show Snap location marks** – igazodás helyének mutatása jelölőnégyzetet és az **View** menü **Snap To Guidelines** kapcsolóját (illetve lenyomjuk a tulajdonságsáv Snap To Guidelines igazodás ikonját).

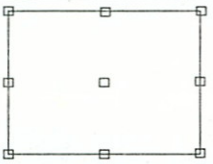
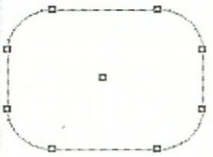
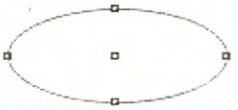
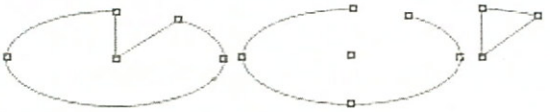
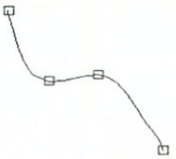
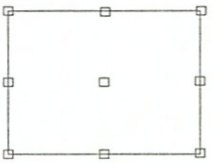


2-34. ábra

Az igazodás helyének mutatása segítségével vizuálisan is meggyőződhetünk a rajzelemek megfelelő helyre illeszkedéséről. Szükség esetén az elhelyezést vagy az ellenőrzést a képrészlet megfelelő nagyítása mellett végezzük. A nagyított nézet nem módosítja a rajzelemek alakját, helyzetét. A nézetből normál nagyításba visszatérve minden elemet a nyomtatásnak megfelelő méretében látunk.

Objektumhoz igazodás

A **View** menü **Snap To Objects** parancsával vagy a tulajdonságsáv Snap To Objects ikonjával a rajzelemekhez igazodást kapcsoljuk be és ki. Az igazodás bekapcsolása után a létrehozott vagy mozgatott objektum tetszőleges része a korábban létrehozott objektum egy igazodási pontjához húzódik be. Az álló rajzelem típusa határozza meg az igazodási pont helyét. Ezeket a jellegzetes pontokat foglalja össze objektumtípusonként a következő táblázat. A kapcsoló vonalak esetében még több illesztőpontot is alkalmazhatunk.

Rajzelem	Igazodási pontok helye
Téglalap	 Kilenc illesztési pontot találunk a téglalap sarkain, oldalaik közepén és a téglalap közepén.
Lekerekített sarkú négyszög	 Az oldalak középpontja és a sarkok helyett a lekerekítések végpontjaira kerültek az illesztési pontok.
Ellipszis	 Zárt ellipsziseknél a tengelyek végein és a középpontban van illesztési pont.
Nyitott ellipszis	 Nyitott ellipsziseknél és íveknél az ellipszisív végein.
Vonal és görbe	 Nyitott görbéknél a végpontban és csomópontokban.
Szöveg	Grafikus és bekezdésszöveg esetén egyaránt a szöveg sarkainál, oldalaik közepén és a téglalap közepén.
Bitkép	Bitképeknél a sarkokon és középen, összesen öt darab illesztési pont található.
Kihúzás és átváltozás	Az eredeti objektumok megtartják a kihúzás, illetve az átváltozás előtti igazodási pontjaikat. Közbenső alakzatoknál a közép- és a csomópontokban.
Csatolt és beágyazott objektumok	 A befoglaló idomra vonatkozóan.

Az objektumhoz igazodás a legmagasabb rangú igazodás. Ha minden igazodás be van kapcsolva, akkor a mozgatott objektum az álló objektum igazodási pontjához igazodik, függetlenül a rácsponttól vagy vezetővonaltól mért távolságtól.

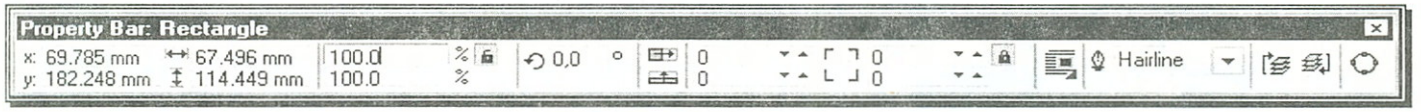
Téglalapok és négyzetek rajzolása

A **Toolbar** (eszközkészlet) Rectangle Tool (Négyszög) ikonjával, illetve az F6 billentyű lenyomását követően az érvényes alapértelmezett kitöltési, kihúzótoll- és körvonalszín-jellemzők figyelembevételével derékszögű négyszöget rajzolhatunk. Az egérrel kattintva jelöljük ki a négyszög egyik, majd a bal egérgomb nyomva tartása mellett húzott egérkurzorral az átellenes másik sarkát. A rajzolás alatt a téglalap méreteit (szélesség, magasság) az állapotsorban olvashatjuk.

2-35. ábra

Négyzetet úgy rajzolhatunk, hogy a művelet alatt lenyomva tartjuk a Ctrl billentyűt. A rajzolást követően a téglalap kijelölhető a szóköz billentyű lenyomásával. Ezzel egyúttal a Kijelölő nyíl (Pick tool) eszközre váltunk, ahonnan a Téglalap eszközhöz ismét a szóköz billentyű lenyomásával térhetünk vissza. A négyszög létrehozása után azonnal kijelölésre kerül, ha a **Tools** menü **Options/Display** párbeszédpanel-lapján be van jelölve az **Enable selection after drawing** jelölőnégyzet.

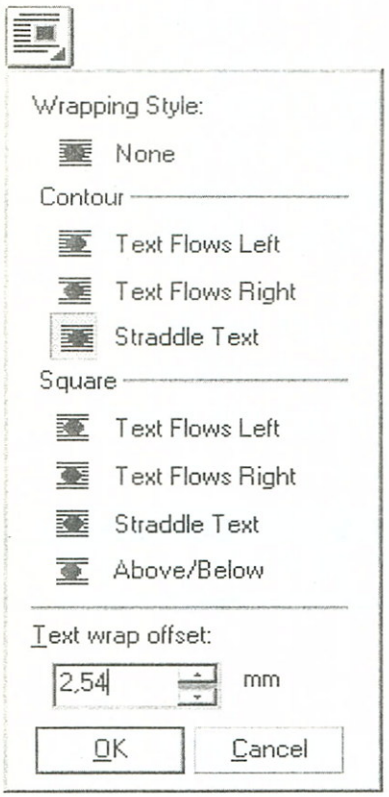
A négyszöget a középpontjától kezdve rajzoljuk, ha az egér húzása közben a Shift billentyűt is lenyomva tartjuk. A négyszög rajzeszköz kiválasztásakor a 2-36. ábra szerinti tulajdonságsáv jelenik meg. Ezek egy része a négyszög megrajzolása előtt inaktív (például az elhelyezés koordinátái).



2-36. ábra

A tulajdonságsáv elemei és feladatai:

x: 81.486 mm y: 188.613 m	Megjeleníti a négyszög középpontjának koordinátáit. Az X a vonalzó 0 pontjától mért vízszintes, az Y a függőleges értelemben mért távolságot jelenti. A mezőkbe írva adjuk meg az új koordinátákat, majd az Enter billentyűt lenyomva áthelyezhető a négyszög.
99.59 mm 80.226 mm	A négyszöget befoglaló elem szélessége és magassága, amelyet a megfelelő mezőkbe írva módosíthatunk.
100.0 % 100.0 %	Megjeleníti a négyszög eredeti szélesség és magasság arányait, amelyet az új értékeket a megfelelő mezőkbe írva módosíthatunk. A lakatot lezárva a szélesség és a

	magasság egyformán (arányosan) módosítható.
	Megjeleníti a négyszög vízszintessel bezárt szögét, amelyet a mezőbe írva módosíthatunk.
	A négyszöget függőlegesen vagy vízszintesen tükrözik. Kitöltött, ferde négyszögek esetében van jelentősége.
	A négyszög bal oldali sarkainak lekerekítésére szolgáló mező. 0 érték esetén nincs lekerekítés.
	A négyszög jobb oldali sarkainak lekerekítésére szolgáló mező. 0 érték esetén nincs lekerekítés. Ha a lakatot lezárjuk, a megadott kerekítés az összes sarokra egyformán vonatkozik (de a korábbit nem módosítja).
	Ha a négyszög objektumot bekezdésszövegben helyeztük el, akkor ezzel az ikonnal, illetve a megjelenített menü parancsaival szabályozhatjuk, hogyan folyjon a négyszög körül a szöveg. A **Text wrap offset** mezőben adjuk meg az objektum és a szöveg között tartandó távolságot, a menüben szereplő ikonokkal a szöveg körülfolyatás módját. A **None** ikon megszünteti a körülfolyatást.
	Több, egymást átfedő rajzelem sorrendjének megváltoztatására szolgáló ikon. A kijelölt rajzelemet a többi elé helyezi. Megfelel a Shift+PgUp gyorsgombnak.
	Az átfedő rajzelemek sorrendjének megváltoztatására szolgál ez is. A kijelölt rajzelemet a többi mögé helyezi. Megfelel a Shift+PgDn gyorsgombnak.
	A kiválasztott objektumot görbévé alakítja át, egyúttal a tulajdonságsáv is megváltozik.

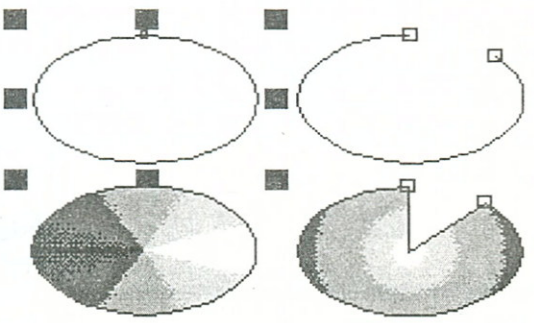
A négyszög kijelölésekor nyolc fogantyú jelenik meg. Ezeket mozgatva módosíthatunk az oldalarányokon, nagyításon. A sarkokon megjelenő csomópontoknál (ebből négy található) megfogva lekerekíthetők a négyszögek (lásd a 2-37. ábrát).

2-37. ábra

A csúszkával, illetve a mezőbe írt értékkel a négyszögsarkok lekerekítésének alapértelmezett értékét adjuk meg.

Ellipszisek, körök és ívek rajzolása

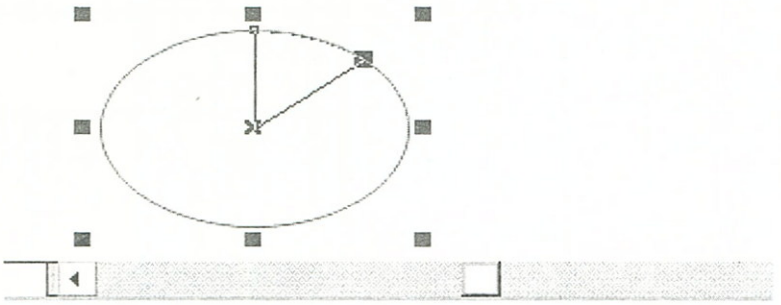
Az eszközkészlet Ellipse ikonjával, illetve az F7 billentyű lenyomása után rajzolhatunk az érvényes alapértelmezett kitöltési, kihúzótoll- és körvonalszín-jellemzők figyelembevételével ellipszist. Az egérrel kattintva jelöljük ki az ellipszist befoglaló négyszög egyik, majd a bal egérgomb nyomva tartása mellett húzott egérkurzorral az átellenes másik sarkát (lásd a 2-38. ábrát). A rajzolás alatt az ellipszist befoglaló négyszög méreteit (szélesség, magasság) az állapotsorban figyelhetjük meg (lásd a 2-39. ábrát).



2-38. ábra

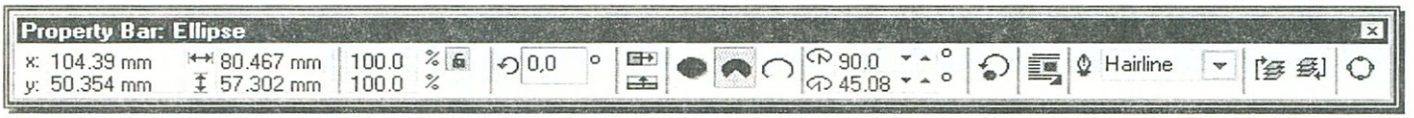
Kört úgy rajzolhatunk, hogy a művelet alatt lenyomva tartjuk a Ctrl billentyűt. A rajzolást követően az ellipszis kijelölhető a szóköz billentyű lenyomásával. Ezzel egyúttal a Kijelölő nyíl eszközre váltunk, ahonnan az Ellipszis eszközhöz ismét a szóköz billentyű lenyomásával térhetünk vissza. Az ellipszis kijelölésekor nyolc fogantyú jelenik meg. Ezeket mozgatva módosíthatunk az oldal-, illetve kis- és nagytengely-arányokon, nagyításon. Az ellipszist a középpontjától kezdve rajzoljuk, ha az egér húzása közben a Shift billentyűt is lenyomva tartjuk. Az ív vagy a körcikk rajzolása során a Ctrl billentyű nyomva tartása közben 15 fokonként növelhetjük az ív, vagy a körcikk szögét.

Ív módosításához a Shape (Formázó) vagy Pick eszközzel jelöljük ki az ellipszist vagy kört. Fogjuk meg az ellipszis tetején lévő csomópontot, és húzzuk a megfelelő szög eléréséig. Ha kívül húzzuk a kurzort, ív, ha pedig az objektumon belül húzzuk, akkor körcikk, illetve ellipsziscikk jön létre. Az állapotsorban látszik a két csomópont helyzete és a bezárt szög (lásd a 2-39. ábrát).



2-39. ábra

Az ellipszis rajzeszköz kiválasztása egyidejűleg a 2-40. ábra szerinti tulajdonságsávot jeleníti meg.



2-40. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

x: 616.801 m y: 6.03 mm	Megjeleníti az ellipszis középpontjának koordinátáit. Az X a vonalzó 0 pontjától mért vízszintes, az Y a függőleges értelemben mért távolságot jelenti. Az ide írt érték megváltoztatásával áthelyezhető az ellipszis.
69.16 mm 66.394 mm	Az ellipszist befoglaló négyszögelem szélessége és magassága, amelyet a mezőkbe írva módosíthatunk.
100.0 % 100.0 %	Megjeleníti az ellipszis kis- és nagytengelyének arányait, amelyet a megfelelő mezőkbe írva módosíthatunk, vagyis nagyíthatjuk, kicsinyíthetjük a tengelyeket az eredeti 100%-os érték módosításával. A lakatot lezárva a kis- és a nagytengely egyformán módosul.
0,0 °	Megjeleníti az ellipszis vízszintessel bezárt szögét, amelyet a mezőbe írva módosíthatunk.
	Az ellipszist függőleges és vízszintes tengelyre tükröző ikonok. Csak kitöltött, vagy a vonalzókkal szöget bezáró tengelyű ellipszisek, ívek esetében van jelentősége.

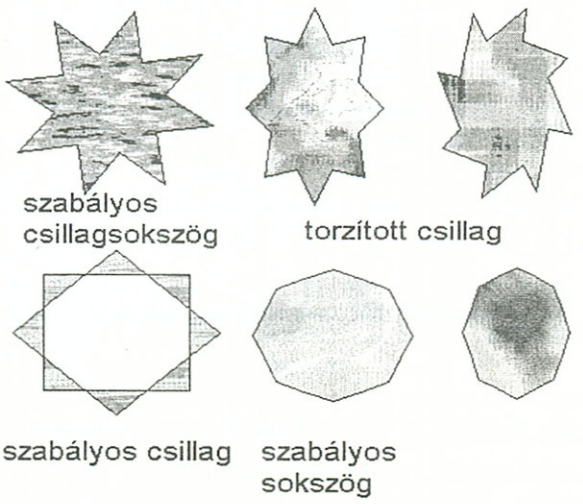
	Ellipszis, ellipsziscikk vagy ellipszisív rajzolását eredményező ikonok.
	Ellipsziscikk vagy ellipszisív rajzolásánál megadja a cikk kezdő és záró szögét. A léptetőgombokra kattintva is módosíthatjuk a beírt értékeket.
	Felcseréli az ellipsziscikk vagy ellipszisív kezdő és záró szögét.
	Ha az ellipszis objektumot bekezdésszövegben helyeztük el, akkor ezzel az ikonnal, illetve a megjelenített menü parancsaival szabályozhatjuk, hogyan folyjon az ellipszis körül a szöveg.
	Az ellipszis körvonal vastagságának beállítására szolgáló lista.
	Több, egymást átfedő rajzelem sorrendjének megváltoztatására szolgáló ikon. A kijelölt ellipszist a többi elé helyezi. Megfelel a Shift+PgUp gyorsgombnak.
	Az átfedő rajzelemek sorrendjének megváltoztatására szolgál ez is. A kijelölt ellipszist a többi rajzelem mögé helyezi. Megfelel a Shift+PgDn gyorsgombnak.
	A kiválasztott objektumot görbévé alakítja át, egyúttal a tulajdonságsáv is megváltozik. Megfelel a Ctrl+Q billentyűkombinációnak.

Sokszög, csillag, csillagsokszög

Az eszközkészlet Polygon (sokszög) ikonjával az érvényes alapértelmezett kitöltési, kihúzótoll- és körvonalszín-jellemzők figyelembevételével sokszöget, csillagot, csillagsokszöget rajzolhatunk (lásd a 2-41. ábrát).

A parancsot a leggyorsabban az Y gyorsbillentyűvel adjuk ki. Az egérrel húzva jelöljük ki a sokszöget befoglaló négyszög sarkait. A rajzolás alatt a síkidom méreteit az állapotsorban olvashatjuk. A rajzolást követően a méretek megjelennek a tulajdonságsávon is.

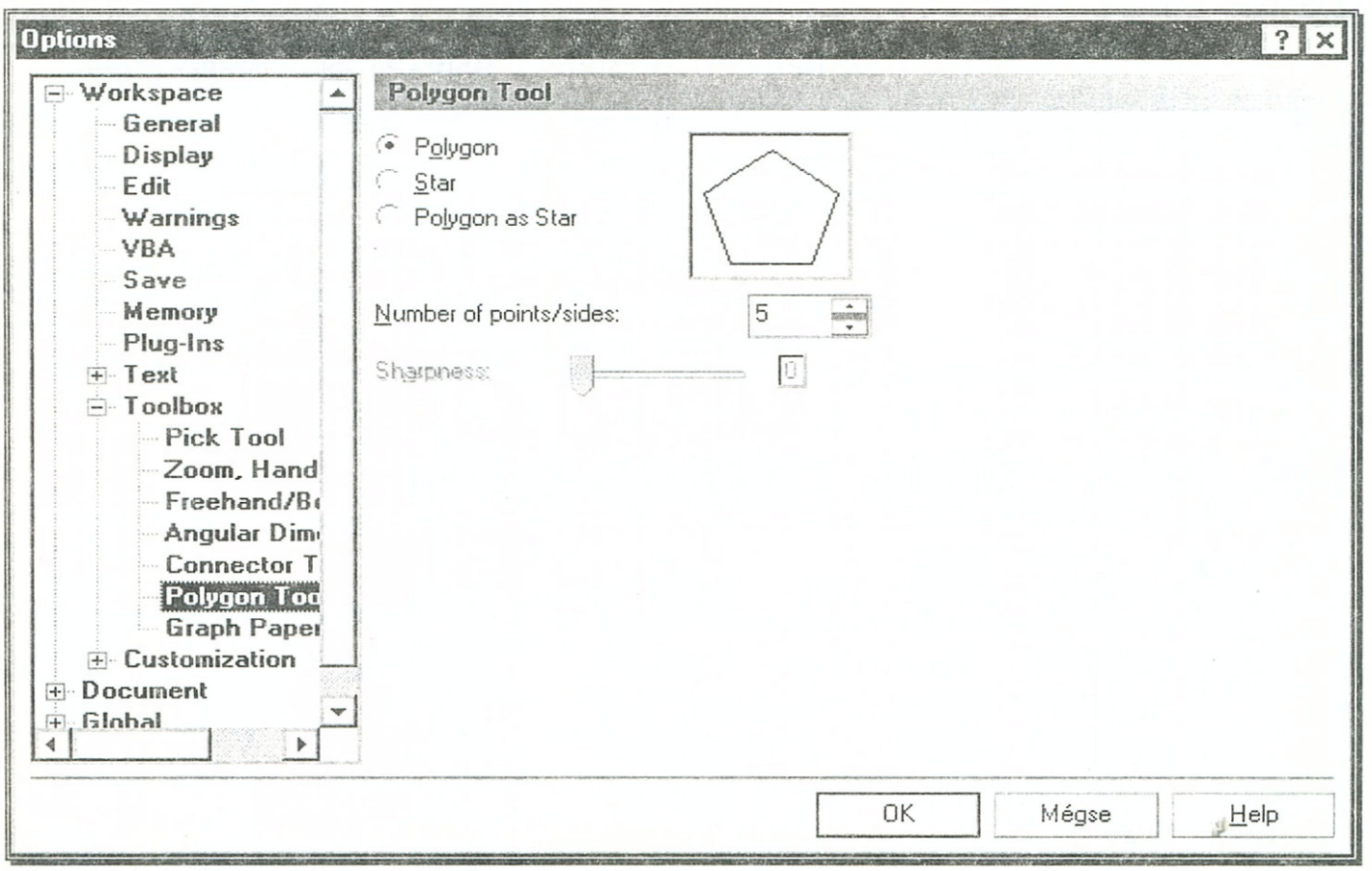
Szabályos síkidomot úgy rajzolhatunk, hogy



2-41. ábra

a művelet alatt lenyomva tartjuk a Ctrl billentyűt. A rajzolást követően a síkidom kijelölhető a szóköz billentyű lenyomásával. Ezzel egyúttal a Kijelölő nyíl (Pick tool) eszközre váltunk, ahonnan a Polygon eszközhöz ismét a szóköz billentyű lenyomásával térhetünk vissza. A sokszög kijelölésekor nyolc fogantyú jelenik meg. Ezeket mozgatva módosíthatunk az oldalarányokon, nagyításon, illetve az élek irányán. A sarkokon megjelenő csomópontoknál (ebből a sokszög minden csúcsán található egy) megfogva torzíthatók a sokszögek, sokszögből utólag csillag alakítható (ha befelé húzzuk a csomópontot).

A sokszöget, csillagot a középpontjától kezdve rajzoljuk, ha az egér húzása közben a Shift billentyűt is lenyomva tartjuk. A Shape (Formázó) eszközzel, illetve a tulajdonságsáv eszközeivel a sokszöget utólag csillaggá, csillagsokszöggé alakíthatjuk. Ha azonnal csillagot vagy csillagsokszöget akarunk rajzolni, vagy meg akarjuk változtatni az alapértelmezett sokszögcsúcsok számát, akkor adjuk ki a **Tools** menü **Options** parancsát, majd a *Toolbox/Polygon Tool* párbeszédpaneljén módosítsuk a jellemzőket (lásd a 2-42. ábrát).



2-42. ábra

A párbeszédpanelen szabjuk meg, hogy a sokszög ikonnal legközelebb sokszöget, csillagot, csillagsokszöget rajzolunk-e. Ugyancsak itt adjuk meg a párbeszédpanel **OK** nyomógombjára kattintás után érvényesülő alapértelmezett sokszögcsúcsok

számát (**Number of points/sides**). A **Star** (csillag) síkidom hegyesség (**Sharpness**) jellemzője 6 feletti csúcspont esetében 0 és 1 értékűre állítható. 1 esetében a szemközti csúcsokat élek kötik össze. A **Polygon as Star** (sokszög csillagként) választókapcsoló kiválasztása után a csillagsokszög hegyesség jellemzőjét 0 és 100 értékek között állíthatjuk be. 0 esetében sokszöget, 100 esetében elfajult csillagsokszöget rajzolhatunk. Ekkor a homorú belső szögek csúcsai egymáshoz érnek.

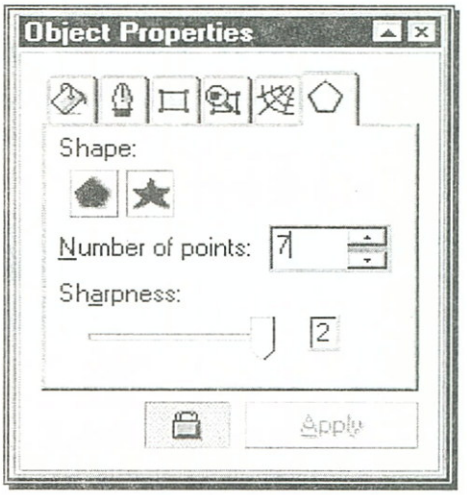
2-43. ábra

A tulajdonságsáv elemei és feladatai (lásd a 2-43. ábrát):

x: 119.753 m y: 97.179 mm	Megjeleníti a sokszög vagy csillag középpontjának koordinátáit. Az új koordináták megadásával áthelyezhető a sokszög.
224.389 mm 109.832 mm	A sokszöget vagy csillagot befoglaló elem szélessége és magassága, amelyet módosíthatunk.
100.0 % 100.0 %	Megjeleníti a sokszög vagy csillag oldalarányait, amelyet módosíthatunk. A lakattal lezárt jellemzők csak egyszerre módosíthatók.
0,0 °	Megjeleníti a sokszög vagy csillag vízszintessel bezárt szögét, amelyet módosíthatunk.
	A sokszög vagy csillag elemet függőleges és vízszintes tengelyre tükröző ikonok.
	A sokszög és csillag rajzelemek közötti váltásra alkalmazható ikonok.
7	Megjeleníti a sokszög vagy csillag csúcsainak számát, amelyet a léptetőgombokkal is módosíthatunk.
2	Az élességet meghatározó vezérlő elem. Csak hatnál nagyobb csúcsszámnál állítható.
	Ha a sokszög objektumot bekezdésszövegben helyeztük el, akkor ezzel az ikonnal, illetve a megjelenített menü parancsaival szabályozhatjuk, hogyan folyjon az objektum körül a szöveg (részletezését lásd korábban, a téglalap rajzelem tulajdonságsávjánál).
Hairline	A rajzelem-körvonal vastagságának beállítására szolgáló lista.

	Több, egymást átfedő rajzelem sorrendjének megváltoztatására szolgáló ikon. A kijelölt rajzelemet a többi elé helyezi. Megfelel a Shift+PgUp gyorsgombnak.
	Az átfedő rajzelemek sorrendjének megváltoztatására szolgál ez is. A kijelölt rajzelemet a többi rajzelem mögé helyezi. Megfelel a Shift+PgDn gyorsgombnak.
	A kiválasztott objektumot görbévé alakítja át, egyúttal a tulajdonságsáv is megváltozik. Megfelel a Ctrl+Q billentyűkombinációnak.

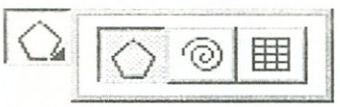
A simítás, a csúcspontok száma és a sokszög alakja módosítható a **Window** menü **Dockers ▸ Properties** paranccsal megjeleníthető **Object Properties** dokkolt ablakban is (lásd a 2-44. ábrát).



2-44. ábra

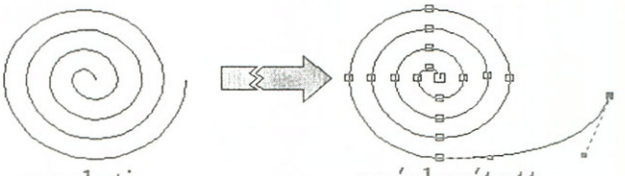
A Polygon eszközre mutatva és nyomva tartva a bal egérgombot, megjelenik a kiugró ikonmenü, amelynek Spiral (Spirális) és Kockás papír ikonjával a CorelDRAW 6.0-ban megjelent rajzelemeket rajzolhatunk.

Spirális rajzolása



Az **Toolbox** eszköztár Sokszög ikonjára egyszer kattintva egy ikonmenüt jeleníthetünk meg, amelynek Spiral ikonjával lecserélhetjük az eszközkészlet Sokszög ikonját. A parancsot a leggyorsabban az A gyorsbillentyűvel adjuk ki. Ezután ezzel az ikonnal spirális rajzolása egészen könnyűvé válik. Spirálgörbe létrehozásához kiválasztjuk ezt az eszközt, majd az egér húzásával kijelöljük a helyét.

A Shape formázó eszközzel a csigavonal kiválasztása után, a csomópontokat elmozdítva tetszőlegesen átalakíthatjuk a kiinduló alakzatot. Az egyes spirális szakaszokra jellemző görbetípust a csomópont kijelölése után megváltoztathatjuk az ellenőrzőpontok elmozdításával is. Ezekkel az adott görbedarab érintőjét mozgatva szabályozzuk a görbe lefutását (lásd a 2-45. ábrát). A tulajdonságsávon a fordulatok számát és a spirális típusát állíthatjuk be (lásd a 2-46. ábrát).



2-45. ábra

2-46. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

4	A spirálkarok számát jelzi ki, amelyet a léptetőgombokkal vagy a mezőbe írva módosíthatunk.
	Szimmetrikus spirális rajzeszközt választ.
	Logaritmikus spirális rajzeszközt választ.
1	Logaritmikus spirális esetén megszabja a karok közti távolság növekedésének mértékét.

A spirál minden egyes fordulata négy csomópontot tartalmaz (90 fokonként). Ezek a csomópontok a Shape formázóeszközzel elmozgathatók. Az új programváltozatban a spirálisok számára alapértelmezett tulajdonságokat nem adhatunk meg a **Tools/Options** paranccsal. Ehelyett mindig az utolsóként létrehozott spirális lesz a minta az új spirálisok számára.

Kockás papír készítése

Az **Toolbox** eszköztár Sokszög ikonjára hosszabban kattintva megjelenített ikonmenü Graph Paper ikonjával lecserélhetjük az eszközkészlet Sokszög ikonját. A parancsot a leggyorsabban a D gyorsbillentyűvel adjuk ki. Ezután ezzel az ikonnal legfeljebb 99x99 cellából álló rácsot készíthetünk (korábban a maximális méret 50x50 volt). A rácsszámot a tulajdonságsávon állíthatjuk be. Új kockás papír objektum számára az alapértelmezést a **Tools** menü **Options** parancsával, vagy a Ctrl+J billentyűkombinációval megjeleníthető párbeszédpanel *Toolbox/Graph Paper Tool* lapján állíthatjuk be. Nagyszámú rács mellett ne állítsunk be kitöltő mintát, mert nem létezik olyan nagy gép, amely az ilyen feladatot képes lenne végrehajtani (azaz szélsőséges esetben 10000 kitöltött objektumot létre tudna hozni).

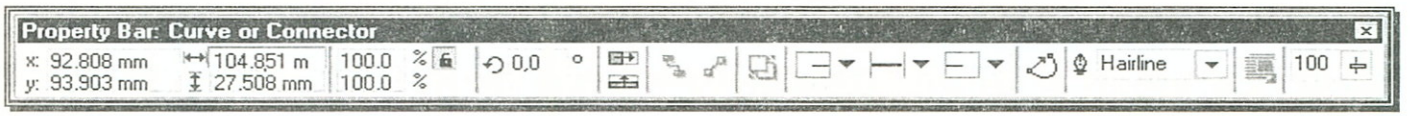
A tulajdonságsáv kockás papírra vonatkozó eleme:

4 3	A kockás papír oszlopainak és sorainak számát állíthatjuk be ezzel az elemmel, amely az ikon kiválasztása után jelenik meg.

Egyenesek és görbék rajzolása

Egyenes és görbe rajzolására használható a Freehand (Ceruza) rajzeszköz. Ezzel szabadkézi rajzmódban, az egeret ceruzaként használva rajzolhatunk. Kattintsunk a rajz kezdőpontjára, majd az egér bal gombjának nyomva tartása közben húzzuk az egérkurzort. A program követi az egér mozgását, és az alapértelmezett vonaljellemzőkkel (vonalvégek, szín, vonaltípus, vastagság) kirajzolja a munkaterületen. A vonalak alapértelmezés szerinti jellemzőinak beállítását e fejezet elején ismertettük, az **Options** párbeszédpanel beállítási lehetőségeire még visszatérünk.

Egyenes vonalszakaszt két végpontjára kattintva rajzolunk meg. Ha a végponton kétszer kattintunk, akkor onnan azonnal egy újabb szakaszt indítunk, végeredményben vonalláncot rajzolunk. Ehhez az eszközhöz is tulajdonságsáv jelenik meg, amely mutatja a rajzelem-jellemzők aktuális értékét és a megrajzolt szakasz geometriai adatait (lásd a 2-47. ábrát).



2-47. ábra

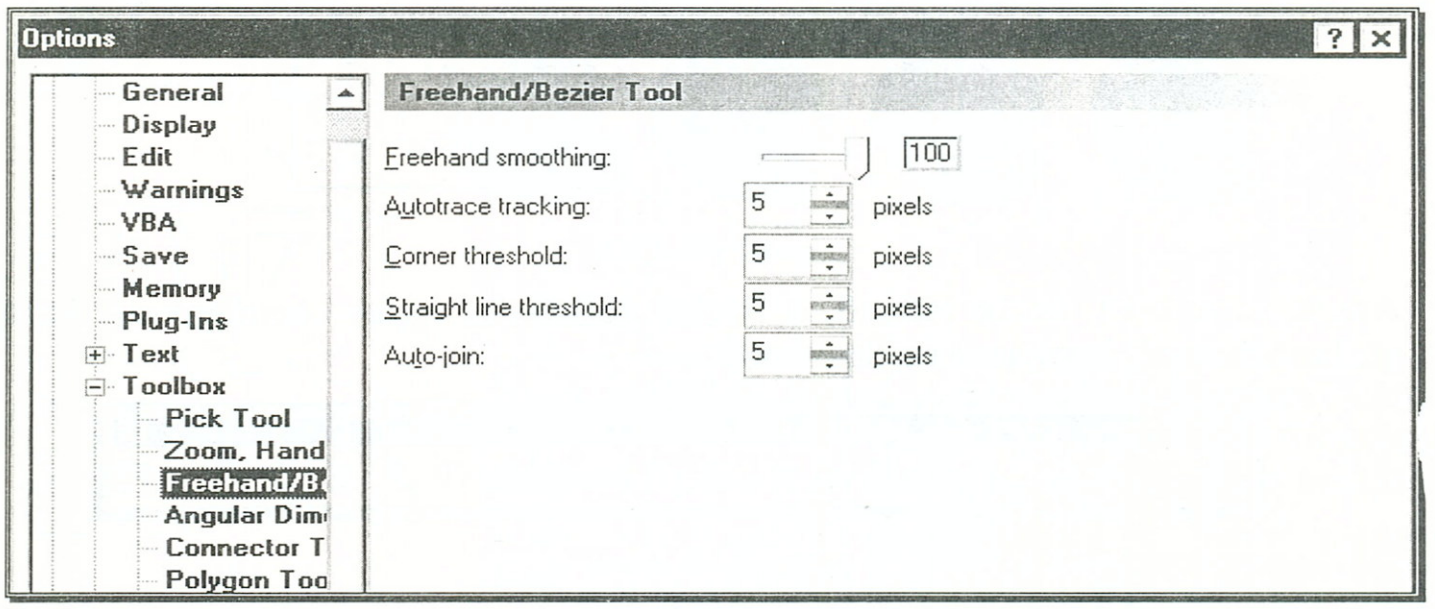
A tulajdonságsáv görbére vonatkozó elemei és funkciói:

x: 99.164 mm y: 144.017 m	Megjeleníti a rajzolt alakzat középpontjának koordinátáit, amelyeket módosíthatunk.
171.68 mm 113.092 mm	A szabadkézi alakzatot befoglaló elem szélessége és magassága, amelyeket módosíthatunk.
100.0 % 100.0 %	Megjeleníti a szabadkézi alakzat befoglalójának oldalarányait, amelyet módosíthatunk. A lakattal lezárt jellemzők egyenként nem módosíthatók.
0,0 °	Megjeleníti az alakzat vízszintessel bezárt szögét, amelyet módosíthatunk.
	A szabadkézi alakzatot függőleges és vízszintes tengelyre tükröző ikonok.
	Eredeti részeire bontja a kiválasztott kombinált alakzatot.
	A szabadkézi vonalkezdet alapértelmezésének beállítására szolgál. A lista *Other* elemének választása után egyéni nyílfejet szerkeszthetünk (lásd a 2-62. ábrát).
	A szabadkézi vonal stílusát (szaggatott, folytonos) állítja be. Egyéni vonalstílust is létrehozhatunk.

	A szabadkézi vonalvég alapértelmezésének beállítására szolgál.
	Bezárja a nyitott sokszöget, szabadkézi vonalat, azaz összeköti a kezdő és a végpontokat.
	A szabadkézi rajzeszközzel rajzolt vonalak vastagságának beállítására szolgál.
	A szabadkézi rajzeszközzel rajzolt vonalak simítására, illetve a simítási jellemző megadására szolgál. A jobb oldali jelre kattintva csúszkát jelenítünk meg amellyel – a mezőbe írás mellett – szintén módosítható az érték 0-100 között.

A szabadkézi és Bézier rajzeszközök alapértelmezés szerinti jellemzőit a **Tools** menü **Options** parancsával, a Ctrl+J billentyűkombinációval vagy az ikonnal megjeleníthető párbeszédpanel *Toolbox/Freehand/Bezier Tool* lapján állíthatjuk be (lásd a 2-48. ábrát). A **Freehand smoothing** mezőben adjuk meg a szabadkézi rajzeszközzel rajzolt vonalak simítására jellemző adatot.

Az **Autotrace tracking** mezőben a bitképek vektorizálásakor alkalmazott automatikus nyomkövetés számára adjuk meg, hogy milyen pontosan közelítse meg a görbe a bitképet. Nagyobb értékek esetén a program simább görbéket rajzol, az egyenetlenségeket átugorja, kisebb értékek esetén a követés szorosabb.



2-48. ábra

A **Corner threshold** mezőben a vektorizálásakor és a szabadkézi rajzolás során keletkező sarkok simaságát adjuk meg. Nagyobb értékek esetén a sarkok lekerekítettebbek, értékek esetén hegyesebbek lesznek.

A **Straight line threshold** mezőben a vektorizálás és a szabadkézi rajzolás számára adjuk meg, hogy a program mekkora szakaszokat tekintsen egyenesnek. Nagyobb értékek esetén a program a kisebb íveket is egyenesnek tekinti.

Az **Auto-join** mezőben azt adjuk meg, hogy a szabadkézi rajzolás során a program milyen távol eső pontokat (vonalvégeket) kössön össze. Így a rajzoláskor különálló vonalként meghatározott objektumokat is egy görbévé fűzi össze.

Bézier görbék rajzolása

Az eszközkészlet Freehand eszközén lenyomva tartott bal egérgomb hatására megjelenő kinyílón választjuk ki a Bézier[1] eszközt. Ez az eszköz a Bézier módban, pontokat összekötő rajzolásra alkalmazható. Ennél a rajzolási stílusnál a rajzolandó vonal vagy görbe kezdő- és végpontját kell megadni. A program ezt követően összeköti a pontokat.

A görbeszakaszok végén csomópontok állnak. A csomópontok közötti szakaszok az érintő egyenesekkel a Shape formázóeszköz segítségével módosíthatók. A Bézier eszközzel bitképek köré is illeszthető körvonal. A Bézier módban létrejött csomópontokat is módosíthatjuk a tulajdonságsáv eszközeivel, amelyek a Shape eszköz és egy görbe választása után jelennek meg (lásd a 2-49. ábrát).

2-49. ábra

Amint az a 2-49. ábrán látható, a Bézier görbék az egyes csomópontok közötti görbeszakaszok érintőivel módosíthatók.

2-50. ábra

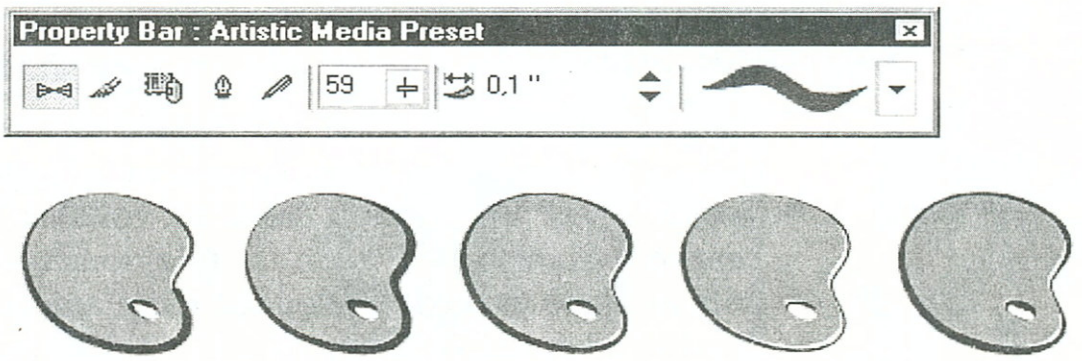
[1] *Bézier-görbe*: A CorelDRAW objektumait felépítő nyomvonal, amelyet a csúcspontok érintőinek végeinél található négy vezérlőpont helyzete határoz meg. A vezérlőpontokkal módosítható érintőhossz és szög szabja meg a csúcspontok közötti nyomvonal eltérését az egyenestől, vagyis a görbe simulását az érintőhöz.

A tulajdonságsáv vagy a kiválasztott csomópont helyi menüjének parancsaival a görbébe újabb csomópontokat illeszthetünk, azokat törölhetjük, simíthatjuk, megszakíthatjuk a görbét vagy összeilleszthetünk görbéket stb., amely feladatokat a rajzelemek módosításával foglalkozó részben ismertetünk.

Kihúzótoll, ecset rajzeszköz

A kihúzótollat, illetve ecsetet imitáló rajzeszköz is a ceruza kinyílóról választható ki, túlnyomó részben a program 9.0-ás változatában megjelent különlegességeket tartalmaz. E rajzeszköznek segítségével az ecsetvonásoknak megfelelő hatást érvényesíthetünk rajzunkon, esetleg az ecsetvonások mentén „képszórást" alkalmazhatunk. Az ecset szélessége, az ecsetvonás alakja, és más jellemzőinek alapértelmezett értékei az ecset **Properties** lapján, illetve aktuális értékei tulajdonságsávján állíthatók be (lásd a 2-51. ábrát).

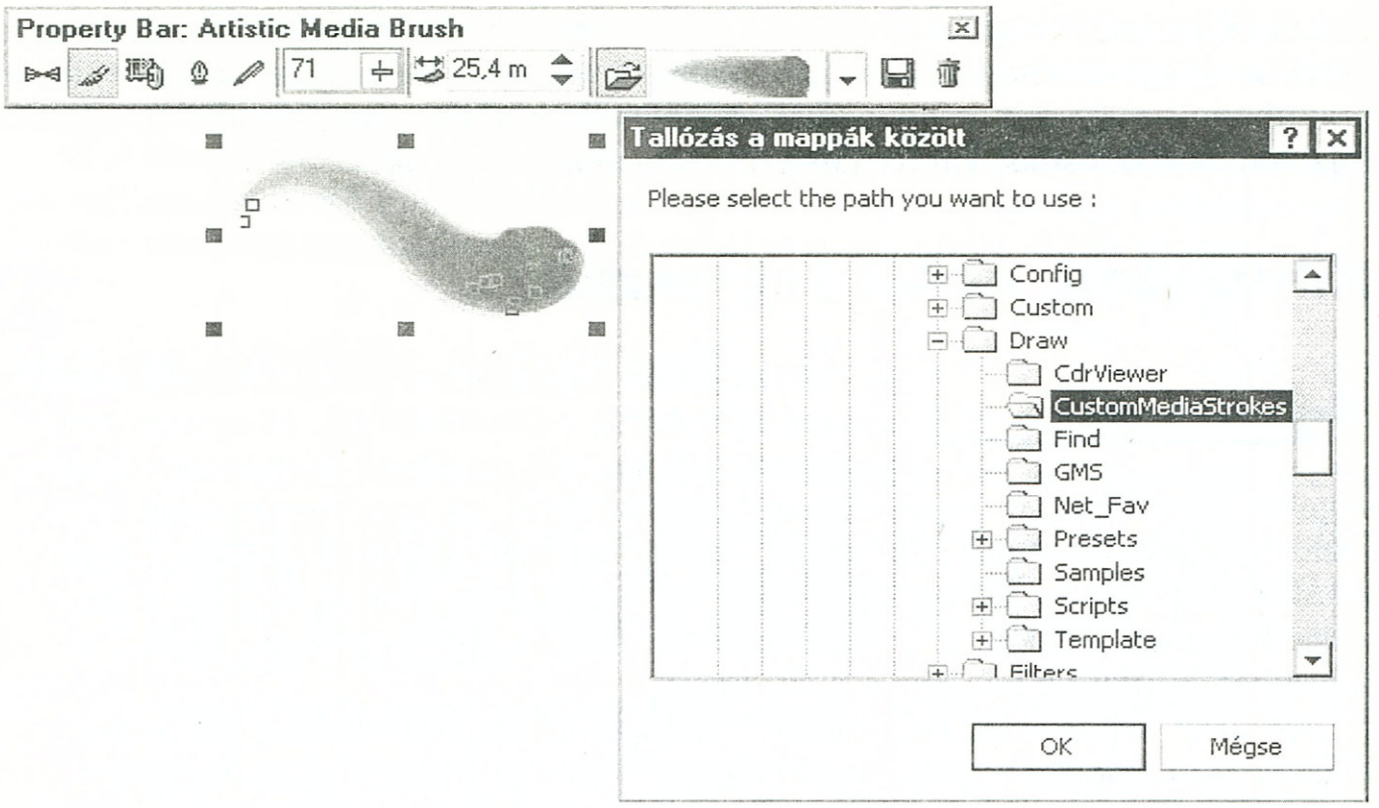
Az ecset rajzeszközt a szabadkézi rajzeszköznek megfelelően használjuk, az eltérés csak a vonaltípusban, vastagságban van. Az ezekkel az eszközökkel rajzolt vonalak is módosíthatók a Shape formázóeszközzel.



2-51. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

	Előre beállított típusú, kalligrafikus ecsetvonásokkal rajzol. Az ecset vastagsága, az ecsetvonás formája a tulajdonságsávon beállítható. 23-féle előre beállított ecsetvonás típusból választhatunk a listáról.
	Művészi ecset, amelyhez 24-féle előre beállított mintából, a listáról választhatunk ecsetvonást. Ha ezt az eszközt választjuk, akkor megváltozik a tulajdonságsáv is, amelynek elemeivel a telepítő CD-ről újabb ecsettípusok tölthetők be (lásd a 2-52. ábrát).



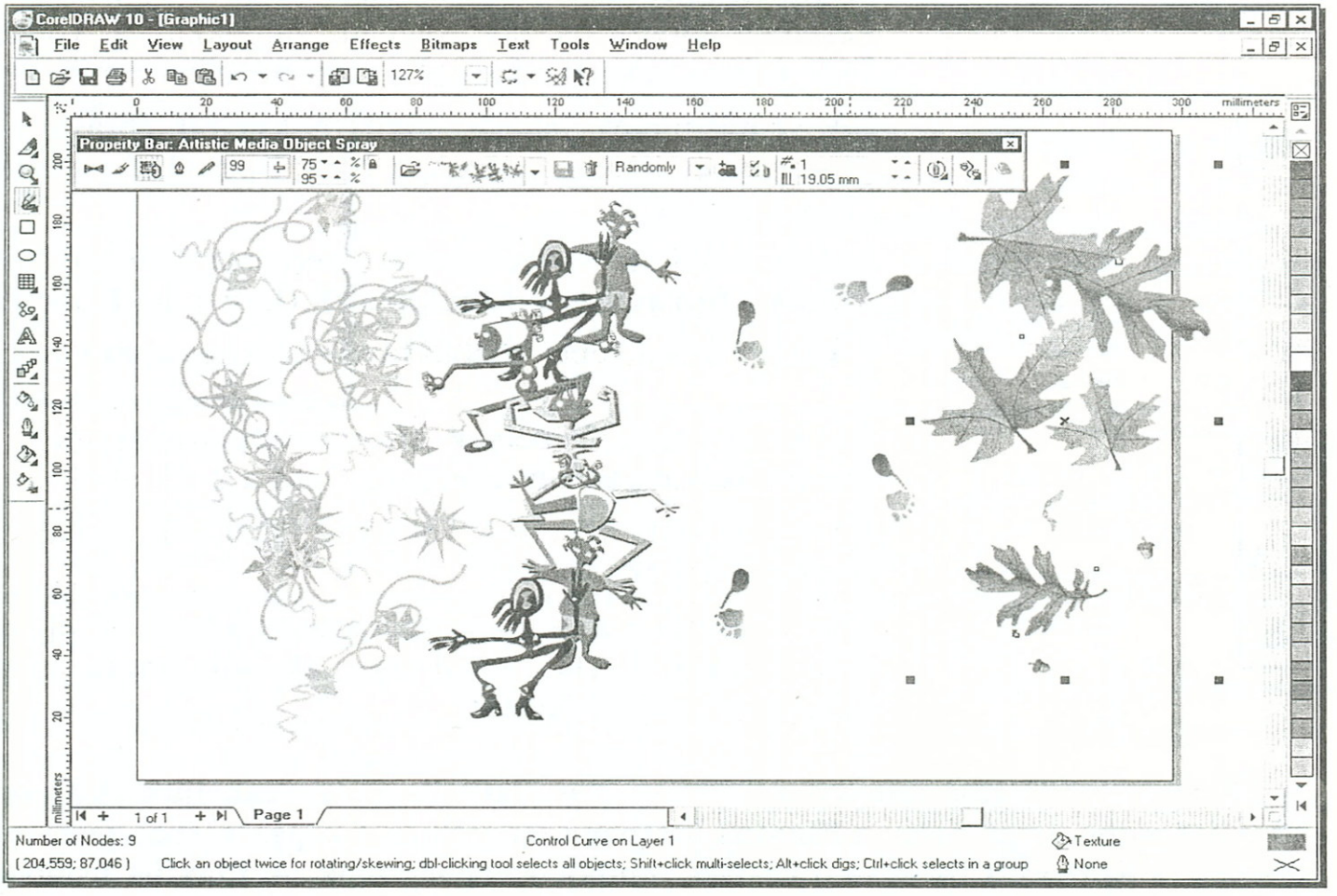
2-52. ábra

	Képszóró eszköz, amellyel igen sok bitképnek tűnő, mégis vektoros kis ábrát szórhatunk szét véletlenszerűen vagy megadott irányba tájolva az egérrel rajzolt vagy egyes kiválasztott korábbi vonalak mentén. Az eszköz kiválasztása után a tulajdonságsáv átalakul, olyan újabb eszközök jelennek meg, amelyekkel bővíthetjük a képszóró képtárát (lásd a 2-53. ábrát).
	A kínai írásjelekre emlékeztető módon, kalligrafikus ecsetvonásokkal rajzol. Az ecset vastagsága és vízszintessel bezárt szöge a tulajdonságsávon beállítható (lásd a 2-57. ábrát).
	Nyomásérzékeny digitalizáló tábla vagy más hasonló beviteli eszköz mellett alkalmazható, a nyomással arányos vastagsággal húzza a vonalat.
	A szabadkézi rajzeszközzel rajzolt vonalak simítására, illetve a simítási jellemző megadására szolgál. A jobb oldali jelre kattintva csúszkát jelenítünk meg, amellyel – a mezőbe írás mellett – szintén módosítható az érték 0-100 között.

25,4 mm	A művészi rajzeszköz vonalvastagsága.
	23-féle előre beállított kalligrafikus ecsetvonás. A Preset eszközzel az itt kiválasztott típust alkalmazzuk.

A Brush rajzeszközzel előre beállított mintából kiválasztott ecsetvonásokkal festhetünk, illetve az új stílusra módosíthatjuk rajzunk korábban elkészült és a parancs kiadása előtt kijelölt vonalait. A Brush rajzeszköz kiválasztása után a tulajdonságsávon megjelenő új elemek:

	Elmenti az átalakított ecsetvonást *.cmx* formátumban. Tetszőleges rajzrészletet, objektumokat kijelölhetünk, amelyek az ecsetvonás elmentését követően megjelennek a stílusok listájában.
	Törli a stíluslistában kiválasztott ecsetvonás típust.



2-53. ábra

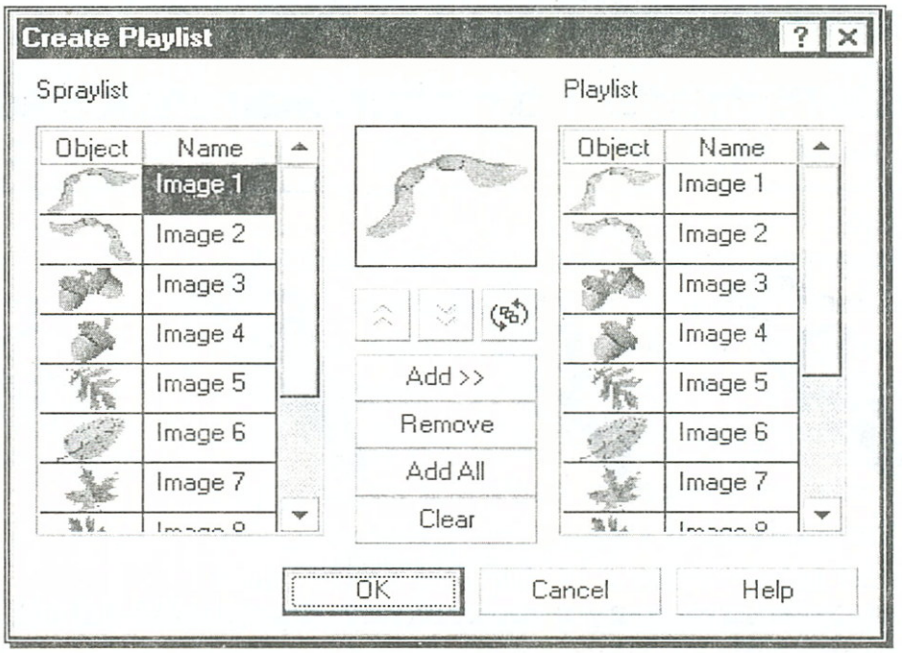
A képszóró eszközzel alakítjuk át a legjobban a művészi eszközök tulajdonságsávját. Az eszköz segítségével néhány egyszerű vonalból is igen látványos rajzokat készíthetünk. A 2-53. ábrán néhány „S" alakú vonalat formáztunk át különféle képszórást alkalmazó ecsetvonássá. A szórt képek mérete, sűrűsége, iránya, az alkalmazott képsorok összetétele stb. megváltoztatható a tulajdonságsávon.

A Sprayer rajzeszköz kiválasztásakor a tulajdonságsávon a köv[illegible] elemek jelennek meg:

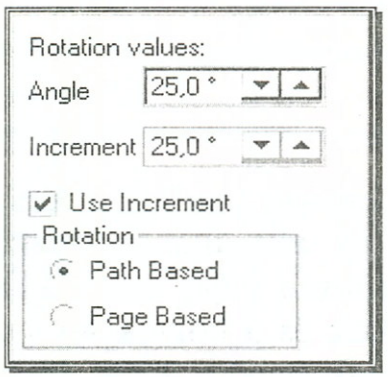
85 % 99 %	A szórt képek méreteit meghatározó mezők. A felső mező a vonal kezdetén, az alsó mező a vonal végén szórt képek méretét határozza meg.
Randomly	A szórt képek megjelenésének rendszerességét szabja meg. Ez lehet véletlenszerű (**Randomly**) ekkor a stíluslistából kiválasztott minta elemei véletlenszerű sorrendben és elforgatással jelennek meg. A minta definíciója szerinti sorrendben jelennek meg az ábrák a **Sequentially** szórás választásakor, míg a **By Direction** esetben egyforma távolságban, talpukkal a vonalra igazítottan helyezkednek el a szórt képek.
	A szórásminták listáját bővíti a kijelölt ábrával. Új listaelemet létrehozhatunk a **New Spraylist** listaelem választásával is.
	Megjeleníti a szórásminták szerkesztésére szolgáló **Create Spraylist** párbeszédpanelt (lásd a 2-54. ábrát).
1 1.0 "	A szórt minta képei közötti távolságot határozza meg.
	A szórt minta képeinek elforgatását szabja meg. A beállításokat panelen végezzük (lásd a 2-55. ábrát).
	A szórt minta képeinek vonalhoz igazítását szabályozza (lásd a 2-56. ábrát).
	Visszaállítja a minta megváltoztatott adatait az elmentett értékekre. Ha azokat meg akarjuk őrizni, akkor mentsük el új mintaként.

A Spraylist Dialog ikonnal a listán kiválasztott stílust szervezhetjük. A **Create Playlist** párbeszédpanelen a **Playlist** listában szerepelnek a képszórásban résztvevő elemek, a **Spraylist** listában a készlet, amiből válogathatunk. A **Playlist** listából a **Remove** nyomógombbal törölhetjük a felesleges ábrákat, a listát pedig az **Add** nyomógombbal bővíthetjük a **Spraylist** listából kijelölt elemekkel. A **Clear** nyo-

mógomb a teljes **Playlist** listát kiüríti, az **Add All** nyomógomb a **Spraylist** lista összes elemét áttölti a **Playlist** listába.

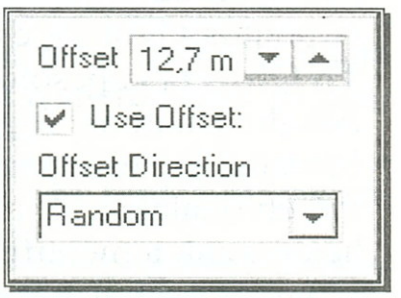


2-54. ábra



2-55. ábra

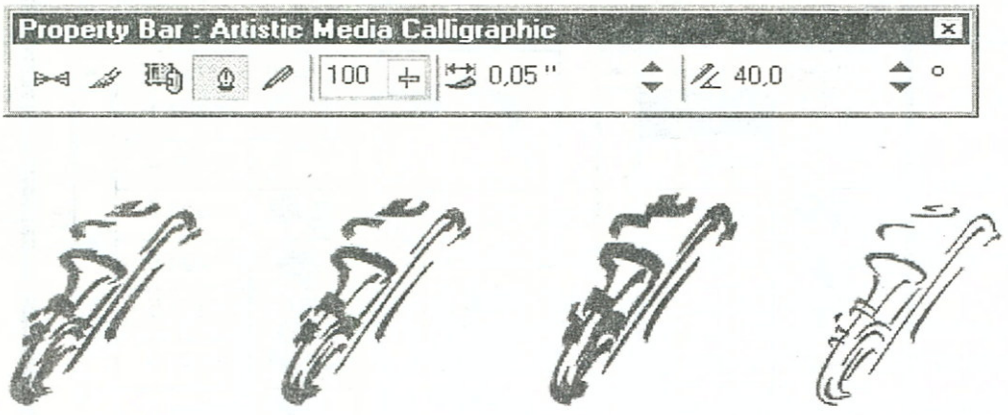
A képek elforgatását a 2-55. ábra szerinti párbeszédpanelen adjuk meg. A párbeszédpanel a Rotation ikonból nyílik ki. Az elforgatás alapja lehet az eszközzel megrajzolt út, de az oldal is. Az **Angle** mezőben a kezdő, az **Increment** mezőben, illetve a megfelelő léptetőgombokkal az egyes forgatási lépések szögét adjuk meg. Az elforgatás akkor változik, ha a **Use Increment** jelölőnégyzetet bejelöltük.



2-56. ábra

Az Offset ikonból kinyíló párbeszédpanelen a szórt minta képeinek az eszközzel húzott vonalhoz igazítását szabályozzuk (lásd a 2-53. ábrát). Ha bekapcsoljuk a **Use Offset** jelölőnégyzetet, akkor párhuzamosan két elemsor jön létre a rajzolt vonal mentén. Ezeknek a rajzolt vonaltól mért távolságát adjuk meg az **Offset** mezőben. A párhuzamosan haladó eltolás eredeti vonalhoz mért helyzetén módosíthatunk az **Offset Direction** mezőben. A képeket elhelyezhetjük a vonal bal *(Left)*, jobb *(Right)* oldalán, véletlenszerűen *(Random)*, illetve váltakozóan *(Alternating)*. A mezőt a legegyszerűbben a Tab billentyűvel érjük el és a kurzormozgató nyílbillentyűkkel választjuk ki a megfelelő listaelemet (ugyanis e lista kezelése egérrel kissé nehézkes).

A Calligraphic rajzeszközzel kalligrafikus ecsetvonásokat alkalmazhatunk. Az ecset vastagsága és vízszintessel bezárt szöge az eszköz kiválasztása után megjelenő tulajdonságsávon beállítható (lásd a 2-57. ábrát).



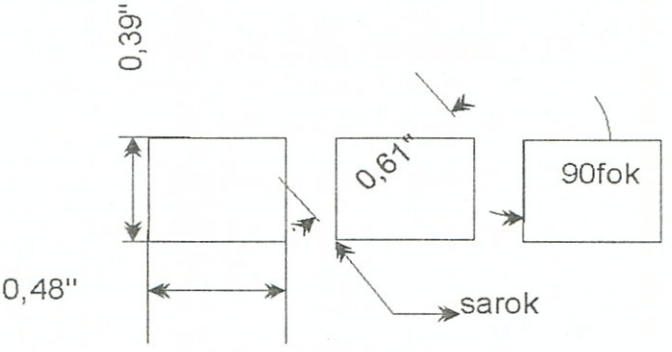
2-57. ábra

A Pressure eszközzel a nyomásérzékeny digitalizáló táblák rajzeszköz tulajdonságait használhatjuk ki, illetve a kiválasztás után megváltozó tulajdonságsávon állíthatjuk be az eszközzel rajzolt vonalak simítását, alap vonalszélességét.

Méretező eszköz

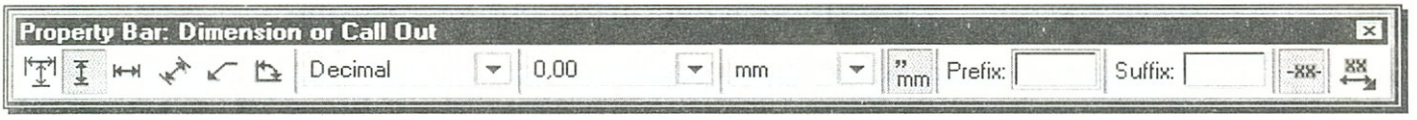
A méretező rajzeszköz (Dimension Tool) is a ceruza kinyílóról választható ki (ha az aktuális rajzeszköz ikonjának jobb alsó felén látható fekete háromszögre kattintunk vagy hosszabban nyomjuk meg az egér bal gombját). A rajzelemek méreteinek és a köztük lévő távolságok automatikus jelölésére használhatók a méretvonalak (lásd a 2-58. ábrát). A pontos távolság és szögértékek megadásához kapcsoljuk be a **View** menü **Snap To Objects** kapcsolóját.

Alkalmazhatunk függőleges, vízszintes és szögben elhelyezett, valamint szög méretvonalakat. A megadásukkor meghatározzuk a méretfelirat helyzetét is. A szögméretvonal két pont és egy csúcspont közötti szöget határozza meg. Ennek segítségével könnyen meghatározhatjuk egy ív kezdő- és végpontja közötti szöget.



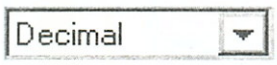
2-58. ábra

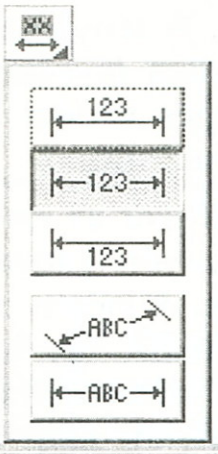
A méretező rajzeszközhöz tartozó tulajdonságsáv:



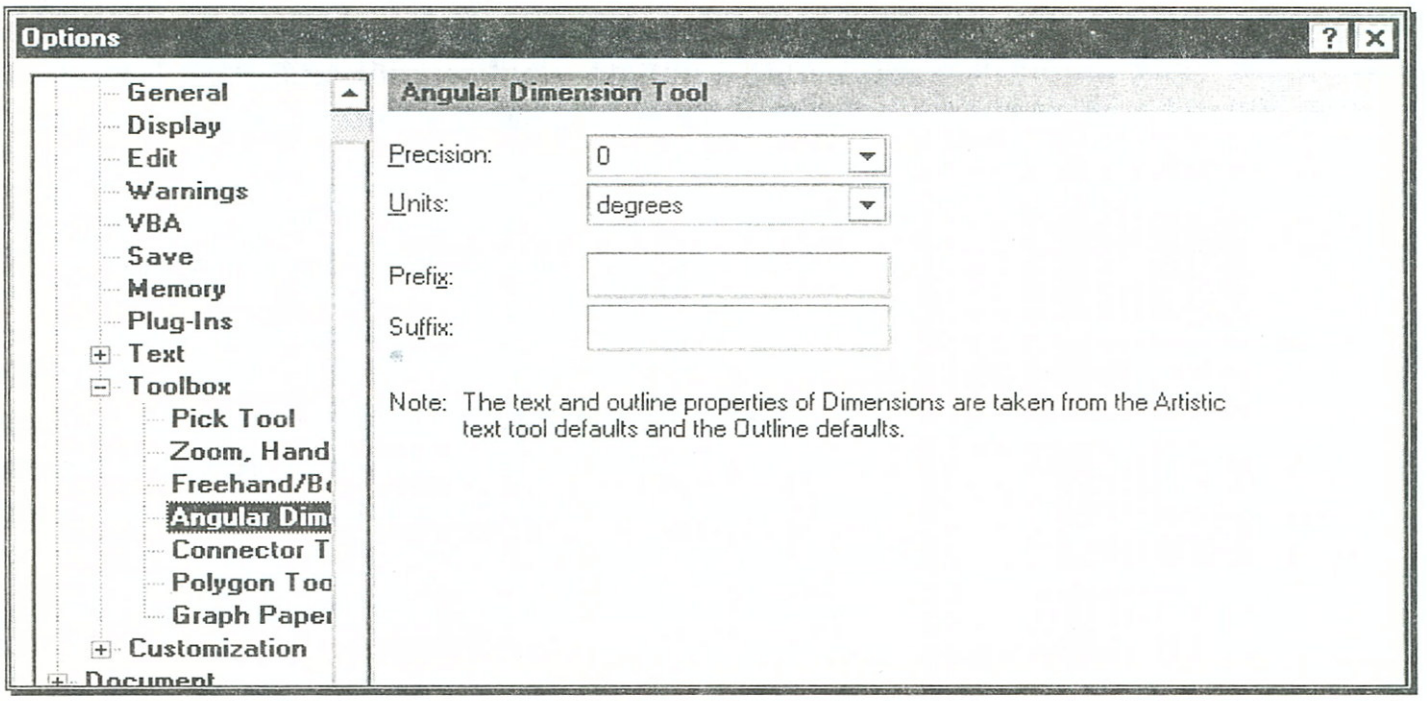
2-59. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

	Automatikus méretező eszköz, egyaránt alkalmas vízszintes és függőleges irányú méretezésre. A tényleges irányt a méretezéshez kijelölt két pont közti távolság vetületi hossz szabja meg, ha a függőleges vetület a nagyobb, akkor függőleges irányban méretez stb.
	Függőleges irányban méretező eszköz. Először az első méretezendő pont, majd a második pont helyére kattintunk, utána jelöljük ki a méretvonal helyét. A méretvonalak csatolódnak a méretezett objektumhoz, így az objektum áthelyezésekor, méreteinek változásakor követik azt, és a megváltozott méret jelenik meg a méretvonal mellett.
	Vízszintes irányban méretező eszköz.
	Ferde irányban méretező eszköz.
	Címkejelölő vonal. Az adott objektumhoz kattintva adjuk meg a mutatóvonal csúcsát, utána két kattintással a címkéhez vezető vonalat, végül a címkét írjuk be. A címke szövege több soros is lehet.
	Szögméretező eszköz. Először a szög csúcsát, utána két szárán egy-egy pontot, majd a méretvonal és méretszöveg helyét jelöljük ki.
	A vonalas (vízszintes, függőleges és ferde) méretezéseknél meghatározza a számformát.
	A vonalas (vízszintes, függőleges és ferde) méretezéseknél meghatározza a méretkiírás tizedes jegyeinek számát, pontosságát.
	A vonalas méretezéseknél meghatározza az alkalmazott mértékegységet.
	Megjeleníti vagy elrejti a méretszámban a mértékegység jelét.

Prefix:	A méretvonal megjelenítése után a méretszöveg elé kerülő szöveget írjuk ebbe a mezőbe.
Suffix:	A méretszöveg mögé kerülő szöveg.
	Be- vagy kikapcsolja a méretszövegek dinamikus megjelenítését. Bekapcsolt (az ikon lenyomott) állapotában az objektumok méretének változását követi a méretszöveg módosulása is, kikapcsolt állapotában nem.
	Meghatározza a méretszöveg elhelyezkedését a méretvonalhoz képest. Beállítható, hogy ferde méretvonal esetén a méretszöveg párhuzamos legyen a méretvonallal, vagy vízszintes maradjon.

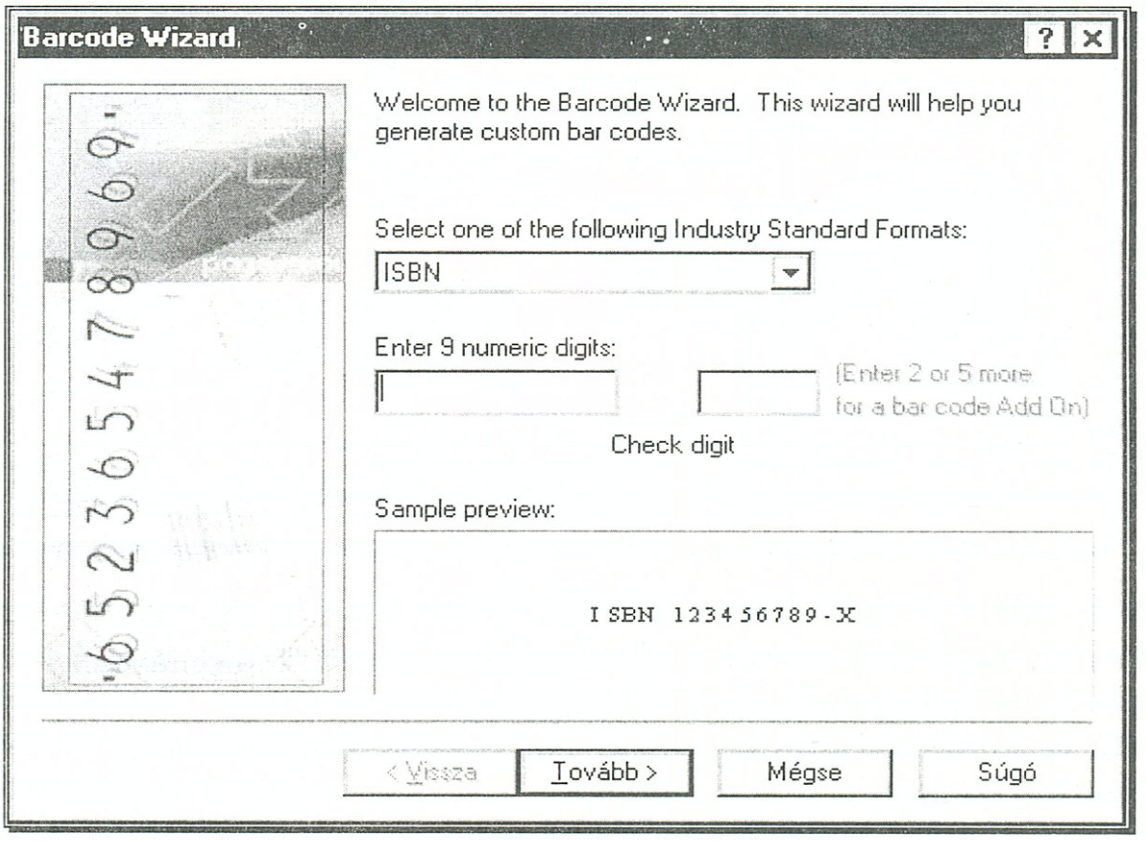
A szögméretező eszköz alapértelmezett tulajdonságait (pontosság, mértékegység, méretszöveg elé és mögé kerülő szöveg) beállíthatjuk a **Tools** menü **Options** parancsának *Toolbox/Dimension Tool* párbeszédpanel-lapján (lásd a 2-60. ábrát). Korábban e lapon a stílust is beállíthattuk.



2-60. ábra

Vonalkód készítése

Manapság egyre több terméknél követelik meg a vonalkódos azonosítást. A vonalkód az azonosításra kifejlesztett különleges kód, amely azonos hosszúságú, de különféle vastagságú és a vonalak közötti eltérő helyközökből épül fel. Egyes rendezvényeken a belépők is vonalkódos kártyával igazolják magukat, de sok helyen alkalmazzák ezt a módszert a leltározáshoz is. A CorelDRAW telepítésekor kérhetjük a vonalkód készítéséhez szükséges eszközök telepítését is. Az **Edit** menü **Insert Bar Code** parancsával 18-féle gyakori vonalkód hozható létre. E vonalkódokat a CorelDRAW objektumairól tetszőleges vonalkódolvasóval lehet leolvasni. A vonalkódolvasó létezik asztali vagy kézi kivitelben is. Működési elvük azonos: optikai érzékelővel olvassák be a grafikus jeleket, amelyet a feldolgozó program alakít vissza értékelhető számsorrá.

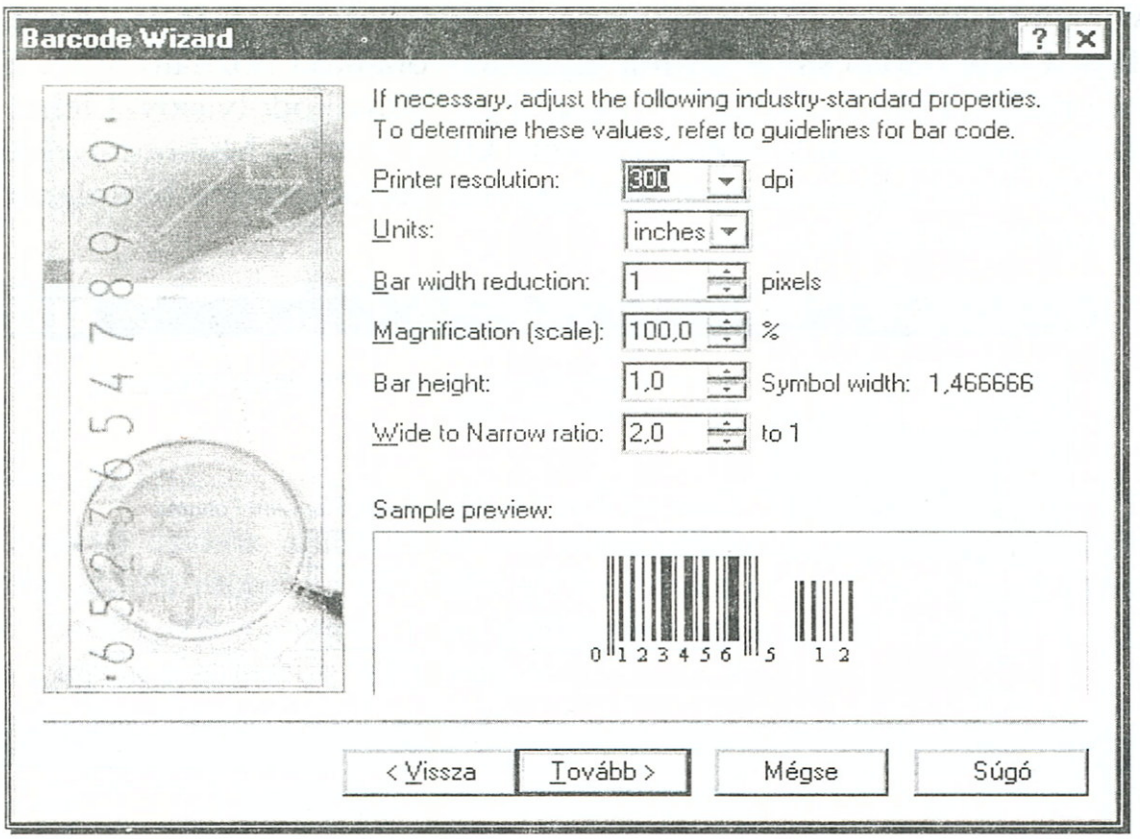


2-61. ábra

Az **Insert Bar Code** paranccsal a Barcode Wizardot (vonalkódvarázslót) indítjuk el, amely lépésről lépésre, párbeszédes üzemmódban végigvezet az egyéni vonalkódok kialakításán. Később a létrehozott vonalkód szerkeszthető, ikonná és képpé alakítható. Az első párbeszédpanelen választjuk ki a készítendő vonalkód ipari szabvány nevét, utána a vonalkód 11 számjegyét és az esetlegesen szükséges 5 kiegészítő számjegyet adjuk meg (lásd a 2-61. ábrát). A kiválasztás után kattintsunk a **Next** (Tovább) nyomógombra, ezzel a varázsló második párbeszédpaneljére

lépünk. A varázsló további párbeszédpaneljein is használható ez a nyomógomb, vagy a megelőző párbeszédpanelre visszalépéshez a **Back** (Vissza) gomb.

Ha a kiválasztott vonalkód típus alkódot is tartalmaz, akkor a második párbeszédpanelen azt állítjuk be. Ennek megfelelően a második vagy harmadik párbeszédpanelen határozzuk meg a vonalkód – nyomtatótól is függő – formai, minőségi jellemzőinek egy részét (lásd a 2-62. ábrát). Sajnos a beállítások hatását – az előző programváltozathoz hasonlóan – a **Sample Preview** ablak most sem mutatja.



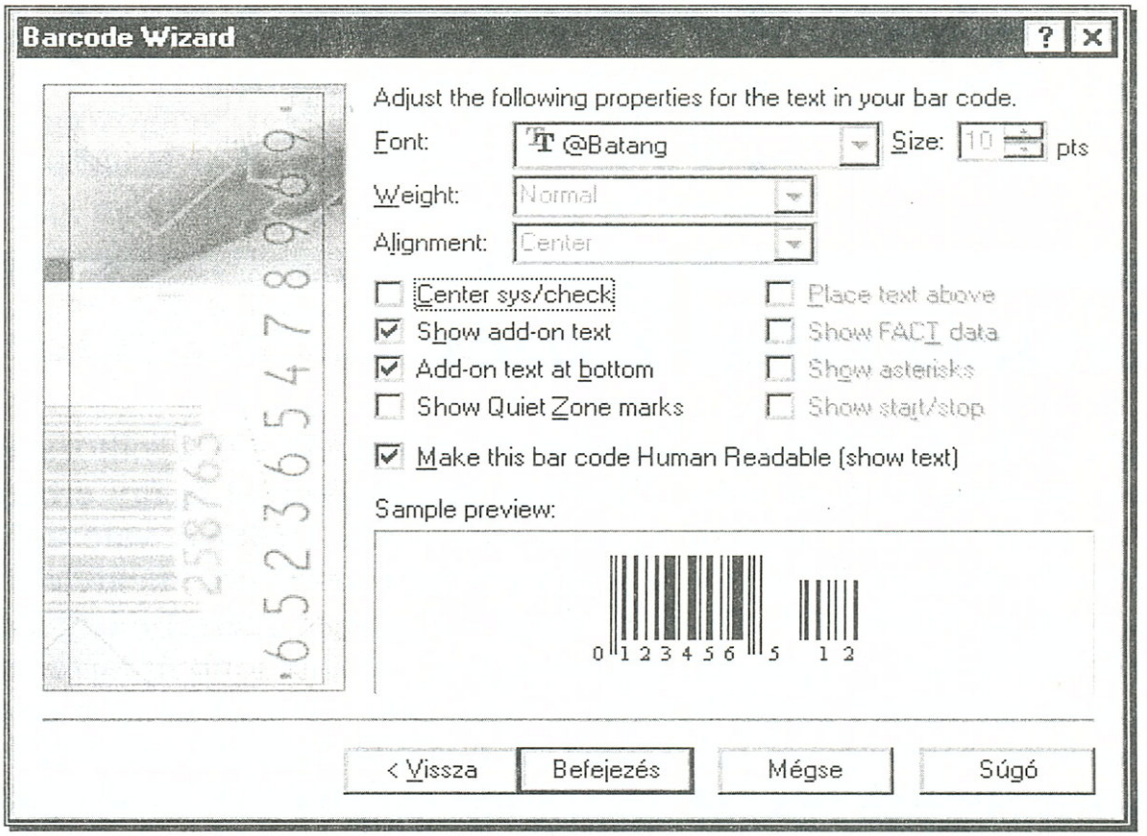
2-62. ábra

Printer resolution: a nyomtató felbontása pont/hüvelyk felbontásban.
Units: a beállításnál alkalmazott mértékegység.
Bar width reduction: vastagságcsökkentés mértéke képpontokban.
Magnification (scale): nagyítás mértéke.
Bar height: a vonalkód magassága (mögötte a szélesség látszik).
Wide to Narrow ratio: széles és keskeny részek aránya.
A következő párbeszédpanelen állítjuk be a karakterkészletet és -méretet a vonalkódhoz. Erre két lehetőségünk van: vagy a font neve, vagy az első lépésben kiválasztott vonalkódtípushoz kapcsolódó a vonalkódjellemzők alapján.

Ha a **Make this bar code Human Readable (show text)** jelölőnégyzetet bekapcsoljuk, akkor a vonalkódnak megfelelő szám megjelenik a vonalkód alatt, illetve felett (ha a **Place text above** jelölőnégyzetet is bejelöltük). Ezt választva az

emberi szemmel is értelmezhető kódot készítünk, vagyis a vonalkódnak megfelelő számok megjelennek a vonalak alatt (lásd a 2-63. ábrát).

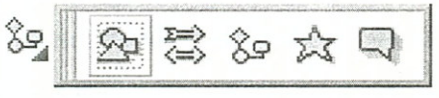
Végül megjelenik az összeállított vonalkódminta, amelyet a program a **Finish** (Befejezés) nyomógombra kattintás után épít be a rajzba. A beépített vonalkódot az **Edit** menü **Barcode objektum/Edit** parancsával módosíthatjuk. A módosítás során ismét a varázslót használjuk.



2-63. ábra

A beépített vonalkódot az **Edit** menü **Corel Barcode Object ▸ Edit** parancsával, vagy a vonalkódra, illetve az ikonra duplán kattintva módosíthatjuk. A módosítást a vonalkódvarázsló első párbeszédpaneljétől kezdődően végezhetjük el. A kész vonalkódot ne méretezzük át, mert a vonalkódolvasó berendezések a torzított kódokat nem tudják értelmezni.

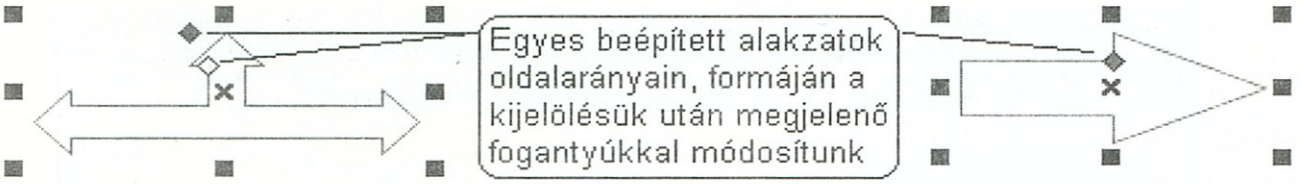
Előre elkészített alakzatok



Az eszköztárról megjeleníthető kiugróról érhetjük el a CorelDRAW 10 újdonságai között említett Perfect Shapes vektoros alakzatokat. Az előre elkészített objektumokkal a nyilak, csillagok, folyamatábrák elemei és szövegbuborékok így könnyen létrehozhatók, belsejükbe szöveget illeszthetünk. Ezek az objektumok

továbbra is szerkeszthetők maradnak. Az eszközök kiválasztása után megjelenő tulajdonságsáv csak a formák kiválasztására szolgáló listában tér el a korábban ismertetettektől (lásd az 1-36. ábrát).

A beépített – előre elkészített – alakzatokat a befoglaló négyszögelem húzásával helyezzük el. Az alakzat belső arányain néhány forma esetében később is módosíthatunk (lásd a 2-64. ábrát).



2-64. ábra

Interaktív rajzeszközök

A korábban ritka interaktív rajzeszközök a CorelDRAW előző változatában szaporodásnak indultak, újabban néhány korábbi menüparancsot is így érhetünk el. Az interaktív rajzeszközök (kapcsoló vonal, körvonal, kitöltés, valósághű kitöltés, vetett árnyék, átlátszóság) közös jellemzője, hogy az eszköz megfelelő beállítását részben vagy egészben közvetlenül a rajzon – általában egérrel mozgatva a megfelelő vezérlőelemeket – végezzük, előfordul, hogy általuk több új rajzelem jön létre. Az így nem beállítható paramétereket a rajzeszköz kiválasztásakor megjelenő tulajdonságsávok segítségével adjuk meg. E tulajdonságsávok ezért itt is mindig a használt rajzeszköznek megfelelő tartalommal rendelkeznek. Például az interaktív kitöltéshez a kitöltő mintázatot a tulajdonságsáv listáin állítjuk be. Egyes tulajdonságsávokon olyan eszközöket, ikonokat is találunk, amelyekkel párbeszédpanel megjelenítését végezhetjük a paraméterek meghatározásához.

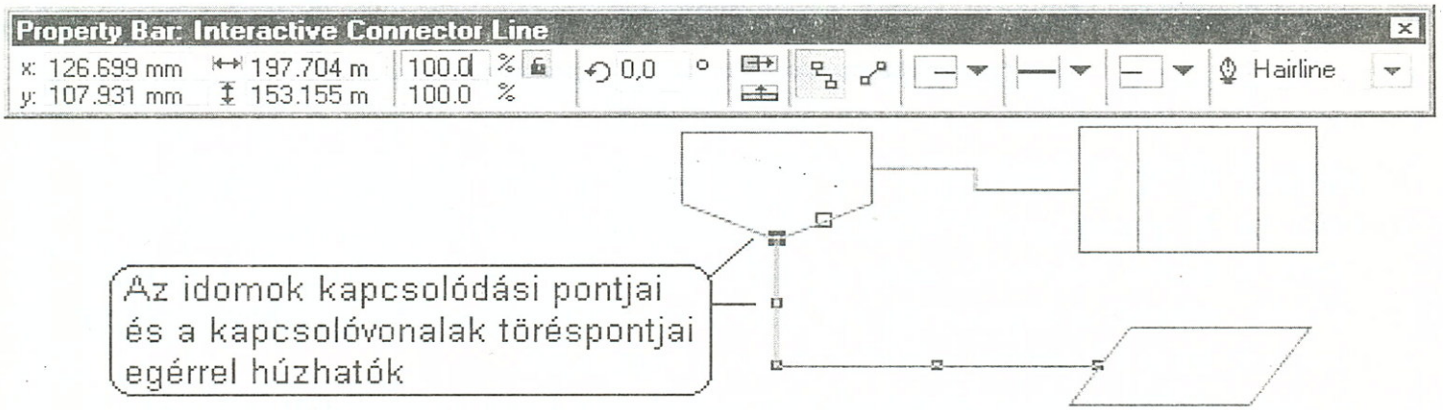
Az interaktív rajzeszközök használata során – ha ezt a testre szabásnál ismertetett módon beállítjuk – a kurzor formája megfelel a végrehajtott parancsnak. A szerkesztés jelentős gyorsítását eredményezi a következőkben részletesen bemutatott néhány eszköz, amelyek tulajdonságainak beállítására használhatjuk a tulajdonságsávot is. A tulajdonságsávok elemeit ezeknél az eszközök ismertetésénél is egyenként tárgyaljuk.

Kapcsoló vonalak

Az objektumokat összekapcsoló vonalakat készítő rajzeszköz, az Interactive Connector Tool is a ceruza kinyílóról választható ki (ha az aktuális rajzeszköz ikonjának jobb alsó felén látha-

tó fekete háromszögre kattintunk). Ez is egyike volt a CorelDRAW 9.0 újdonságainak, a 10. változatban fokozták az interaktivitást. Ez annyit jelent, hogy a kapcsolóvonalak létrehozásakor kiválasztjuk az eszközt, majd az egérkurzorral megközelítjük az összekötendő rajzelemeket, amelyek összeköthető pontjait kék négyzettel jelöli a program. A vonal kezdetét vagy végét kattintással adjuk meg.

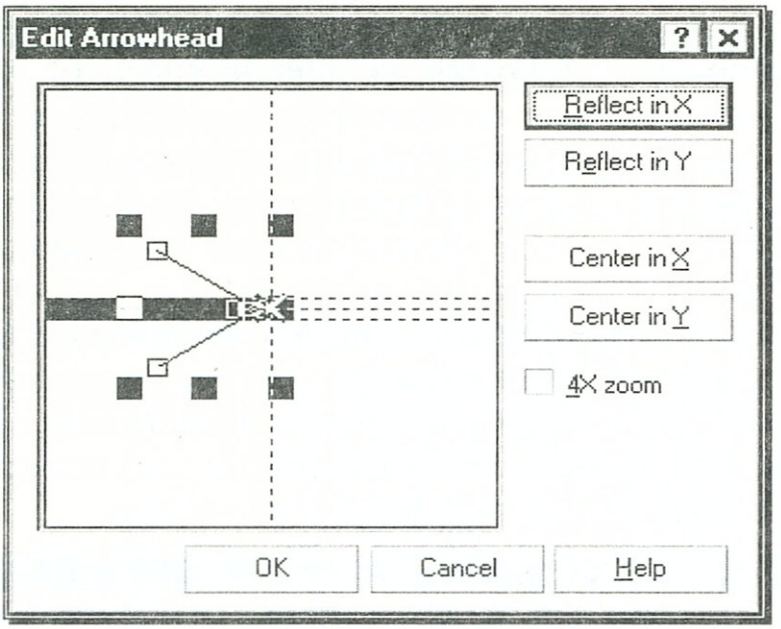
Az eszköz kiválasztása után a vonalrajzoláskor bemutatott tulajdonságsáv jelenik meg, amely mutatja a rajzelem-jellemzők aktuális értékét és a megrajzolt szakasz geometriai adatait (lásd a 2-65. ábrát). A kapcsoló vonalak jellemzője, hogy a velük összekötött objektumok mozgatásakor a kapcsoló pontok – sőt a kapcsolódás helye – is mozognak, így a vonal geometriája dinamikusan változik (ez folyamatábrák rajzolásánál igen hasznos tulajdonság – az erre szolgáló programok, int a Visio, Actrix már régóta alkalmaznak hasonló elemeket).



2-65. ábra

A tulajdonságsáv speciális elemei:

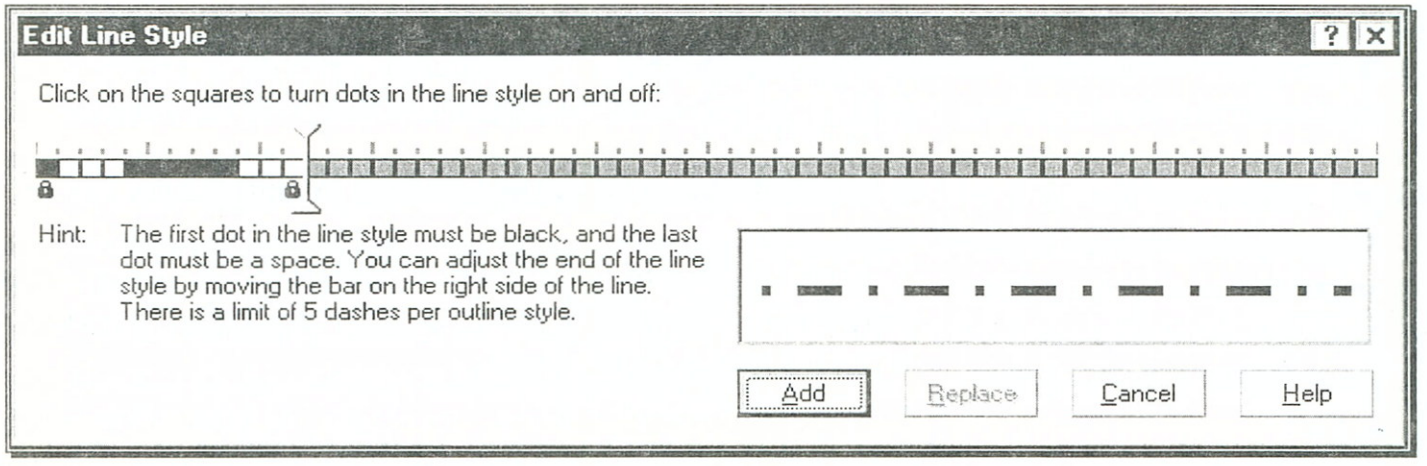
	A kapcsolódási pontokat tört, szakaszokból álló vonallal köti össze. A szakaszok fogópontjaik áthelyezésével módosíthatók.
	A kapcsolódási pontokat egyenes vonallal köti össze.
	A kapcsolóvonal kezdetének nyílfeje. A lista *Other* elemének választása után egyéni nyílfejet szerkeszthetünk (lásd a 2-66. ábrát).
	A kapcsolóvonal stílusa, mintája. A lista *Other* elemének választása után egyéni vonalstílusokat alkothatunk, azaz mi szabhatjuk meg egy szakaszokból, pontokból, közökből álló vonalképet (lásd a 2-67. ábrát).
	A kapcsolóvonal végének nyílfeje. A lista *Other* elemének választása után egyéni nyílvégződést alakíthatunk ki.



2-66. ábra

A **Reflect in X** nyomógomb a nyílvég ábrát a kép függőleges középvonalára, a **Reflect in Y** nyomógomb vízszintes középvonalára tükrözi. A **Center in** nyomógombok középre helyezik, azaz a vonalvégre illesztik a nyílvéget. A nyílhegy dőlésszögét, méretét a fogantyúk húzásával módosíthatjuk. Pontosabban végezhetjük a feladatot, ha a **4X zoom** jelölőnégyzetet bejelöljük.

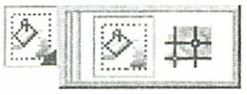
A vonalstílus sötét-világos részeit a mintára kattintgatva alakítjuk ki. Az első pontnak feketének, az utolsónak fehérnek kell lennie. Összetettebb mintázatokhoz húzzuk jobbra a vonal végét jelülő jelet (a jobb oldali lakat mellett).



2-67. ábra

Az objektumok megfelelő kapcsolódó pontjait a vonalak végpontjának keresésekor villogással jelzi a program. Ez rendszerint akkor következik be, ha az egérkurzorral megközelítjük valamelyik igazodó pontot. Kattintással rögzítsük ekkor a vonal végét. Ha nem ilyen helyzetben rögzítjük a vonalat, akkor az „közönséges", vagyis hagyományos módon rajzolt vonalként viselkedik.

Interaktív kitöltő eszköz

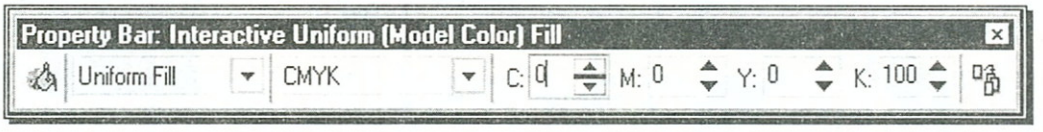


Az Interactive Fill Tool (Interaktív kitöltő) eszközzel a tulajdonságsávon beállított kitöltési jellemzőket (szín, mintázat), egeres húzással, illetve a tulajdonságsávon pontosan beállítva érvényesítjük az előzetesen, vagy az eszköz kiválasztása után a kitöltő eszközzel kijelölt rajzelemen. Az eszközt kiválaszthatjuk a G gyorsgombbal is. A tulajdonságsávon kiválasztott kitöltési típustól függően más-más tulajdonságsáv jelenik meg. A különböző kitöltésfajták esetén ugyancsak eltérő párbeszédpanel jelenik meg az interaktív kitöltő tulajdonságsávja Edit Fill ikonjára kattintva. A kitöltések legrészletesebb beállítását ezen a párbeszédpanelen végezhetjük, a tulajdonságsáv és az interaktív beállítási lehetőségek a gyors megoldásokra szolgálnak.

A tulajdonságsáv első listája (Uniform Fill) szolgál a kitöltési típus kiválasztására. A *No Fill* listaelem kiválasztásával megszüntetjük az objektum kitöltését. A többi típus alkalmazását egyenként és részletesen részben itt, részben az objektumok tulajdonságainak módosításánál ismertetjük.

Homogén kitöltések

Az Uniform Fill kitöltési típus egyetlen színnel tölti ki a kijelölt objektumot. A színt a színmodellek komponenseivel, illetve az Edit Fill ikonnal megjelenített Uniform Fill párbeszédpanelen választjuk ki. Gyakorlatilag ugyanezt tesszük, ha az egér bal gombjával egy palettaszínre kattintunk.

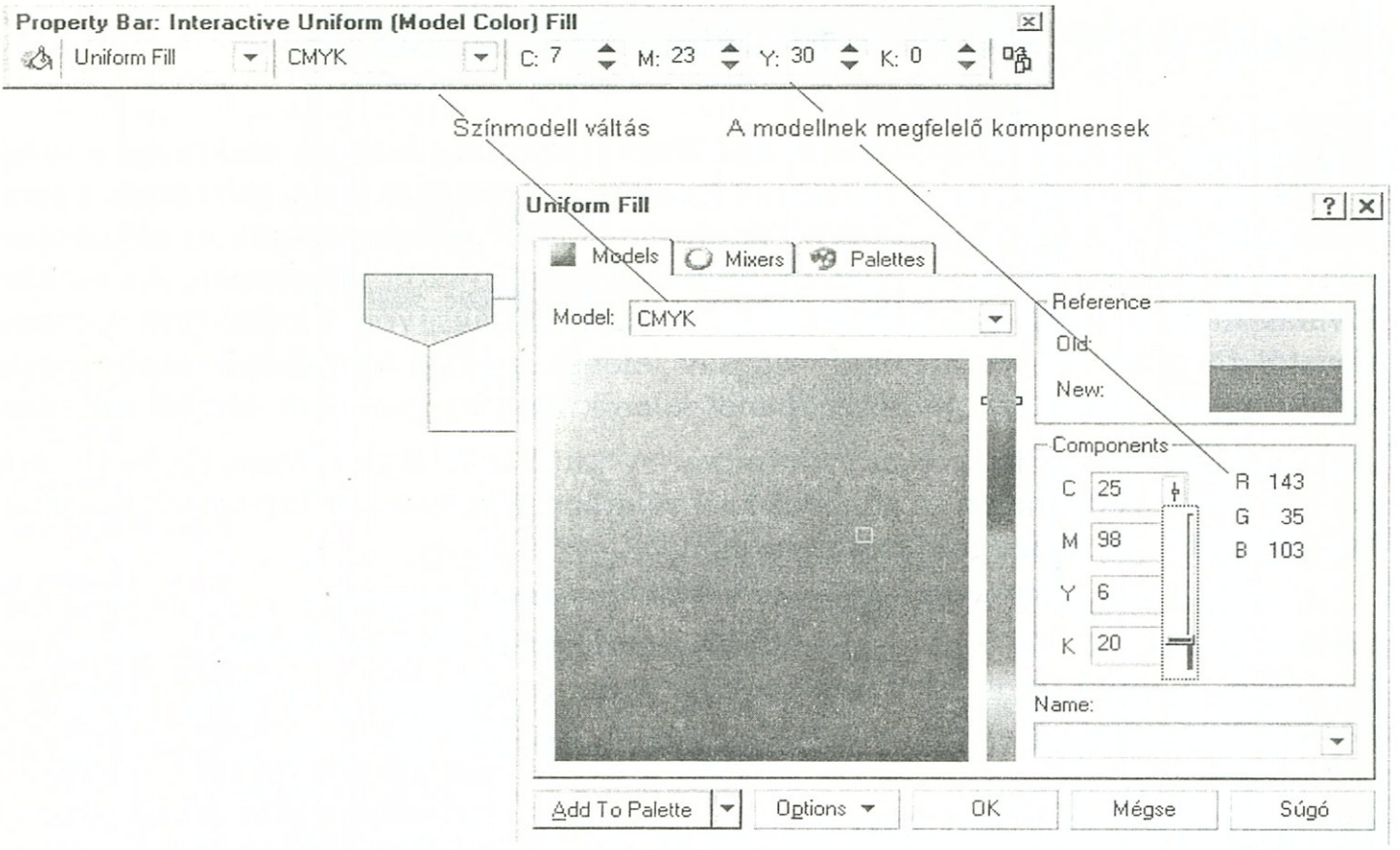


2-68. ábra

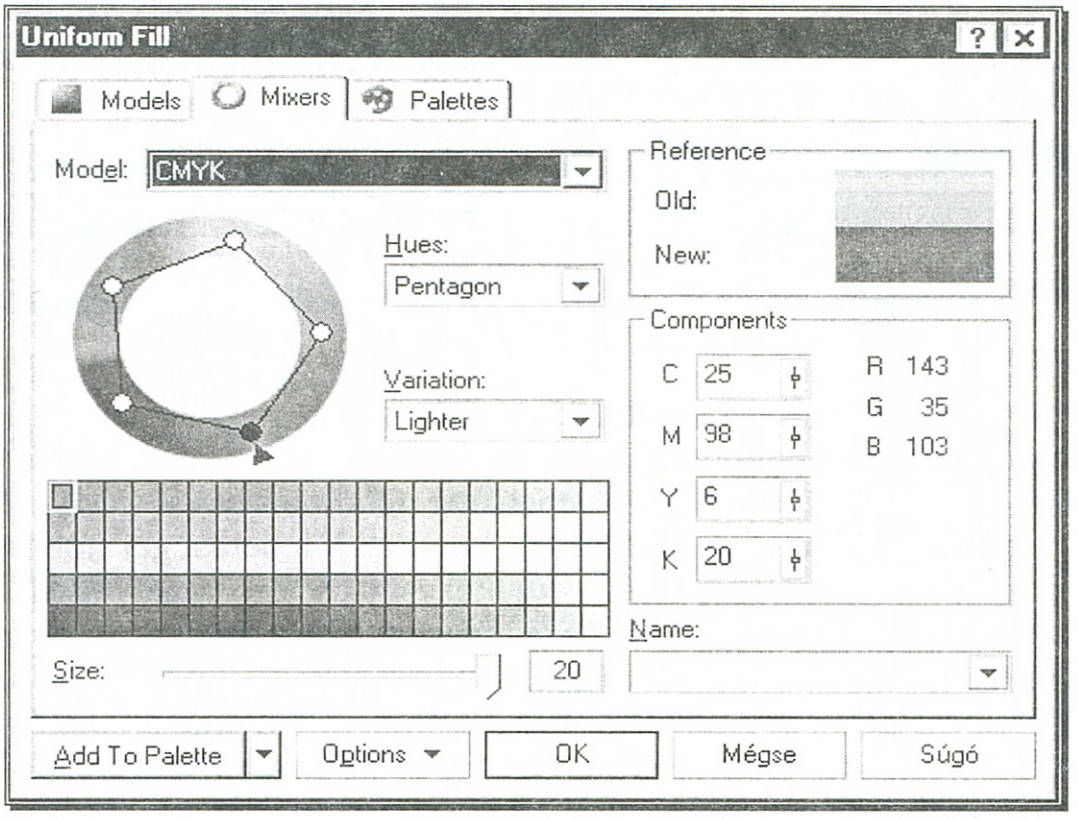
A CMYK listában kiválasztott színmodell meghatározza a színmodell összetevőit, amely a tulajdonságsávon is beállítható. A megfelelő színt minta alapján is kiválaszthatjuk a másik két lehetőség alkalmazásával (lásd a 2-69. ábrát).

Ha az **Uniform Fill** párbeszédpanel beállítási lehetőségei mellett döntünk, akkor több párbeszédpanel-lap is a rendelkezésünkre áll, amelyeken egyedi színt keverhetünk ki vagy egzakt módon, név szerint választhatunk a gyári színminta készletekből (lásd a 2-70. és a 2-71. ábrát).

Az egyénileg kikevert színekkel bővíthetjük a palettákat (**Add To Palette** nyomógomb). A korábbi **Custom Palettes** párbeszédpanel-lap funkcióit, vagyis az egyéni paletták kezelését most más módon, a paletta dokkoló ablak helyi menüjéből érhetjük el (lásd a 2-72. ábrát).

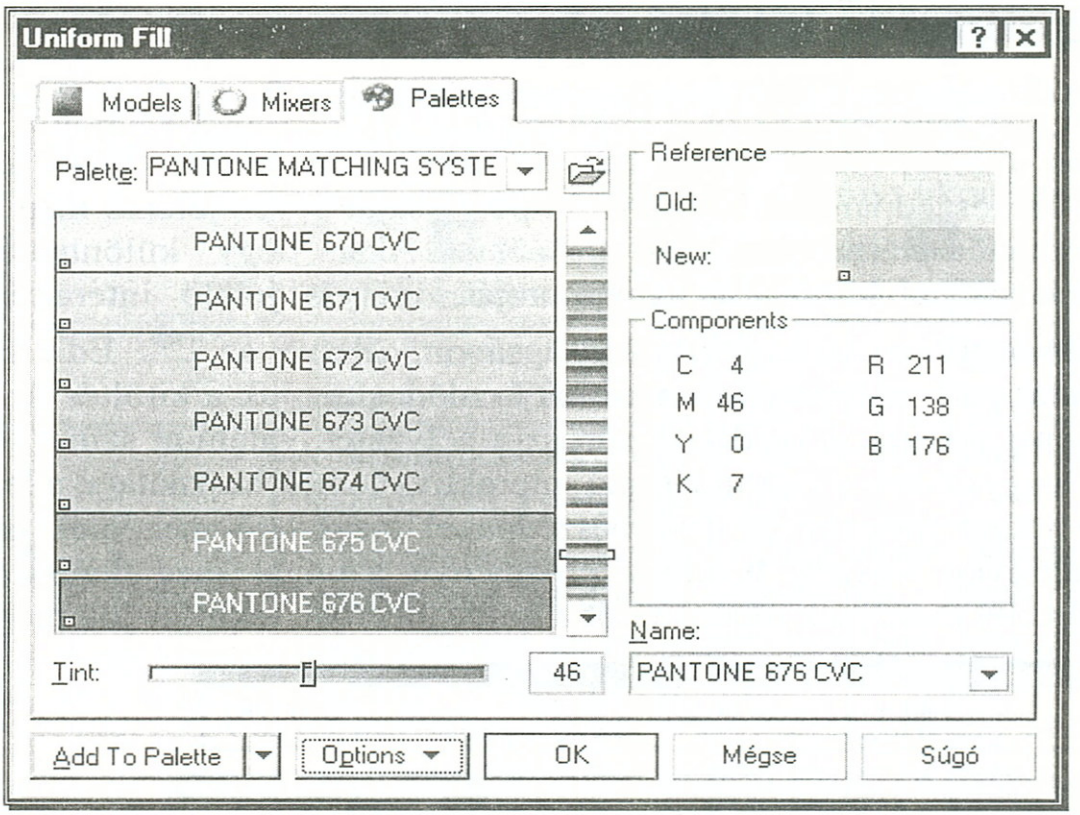


2-69. ábra



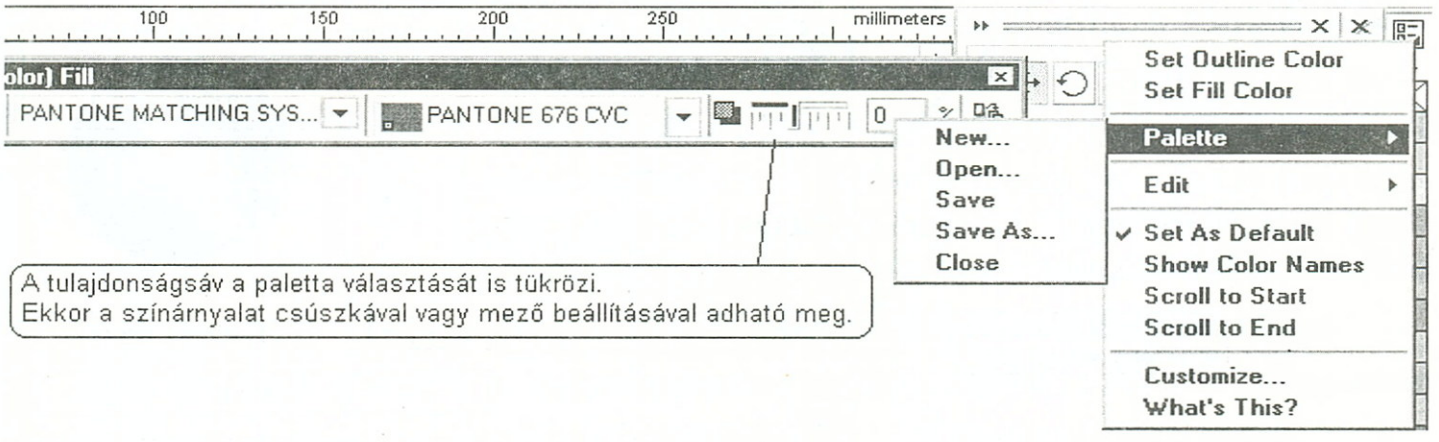
2-70. ábra

A **Mixers** párbeszédpanel-lapon könnyen kiválaszthatók a komplementer és különféle elméletek szerint egymással harmonizáló színek. E lap másik nézetét az **Options** nyomógomb **Mixers ▸ Color Blend** parancsával állítjuk be. Ebben a nézetben nem a harmonizáló színeket, hanem a színátmeneteket láthatjuk.



2-71. ábra

A **Palettes** párbeszédpanel-lapon a Focoltone, PANTONE, Uniform, Trumatch, stb. díszítőszín skálából válogathatunk. A **Palette** listán ezek között szerepelnek, a CorelDRAW 9.0-ban megjelent PANTONE skálák *(Metallic, Hexachrome Coated, Hexachrome Uncoated, Pastel Colors Coated, Pastel Colors Uncoated)* és néhány új paletta. A kiválasztott szín árnyalatát módosíthatjuk a **Tint** csúszkával.

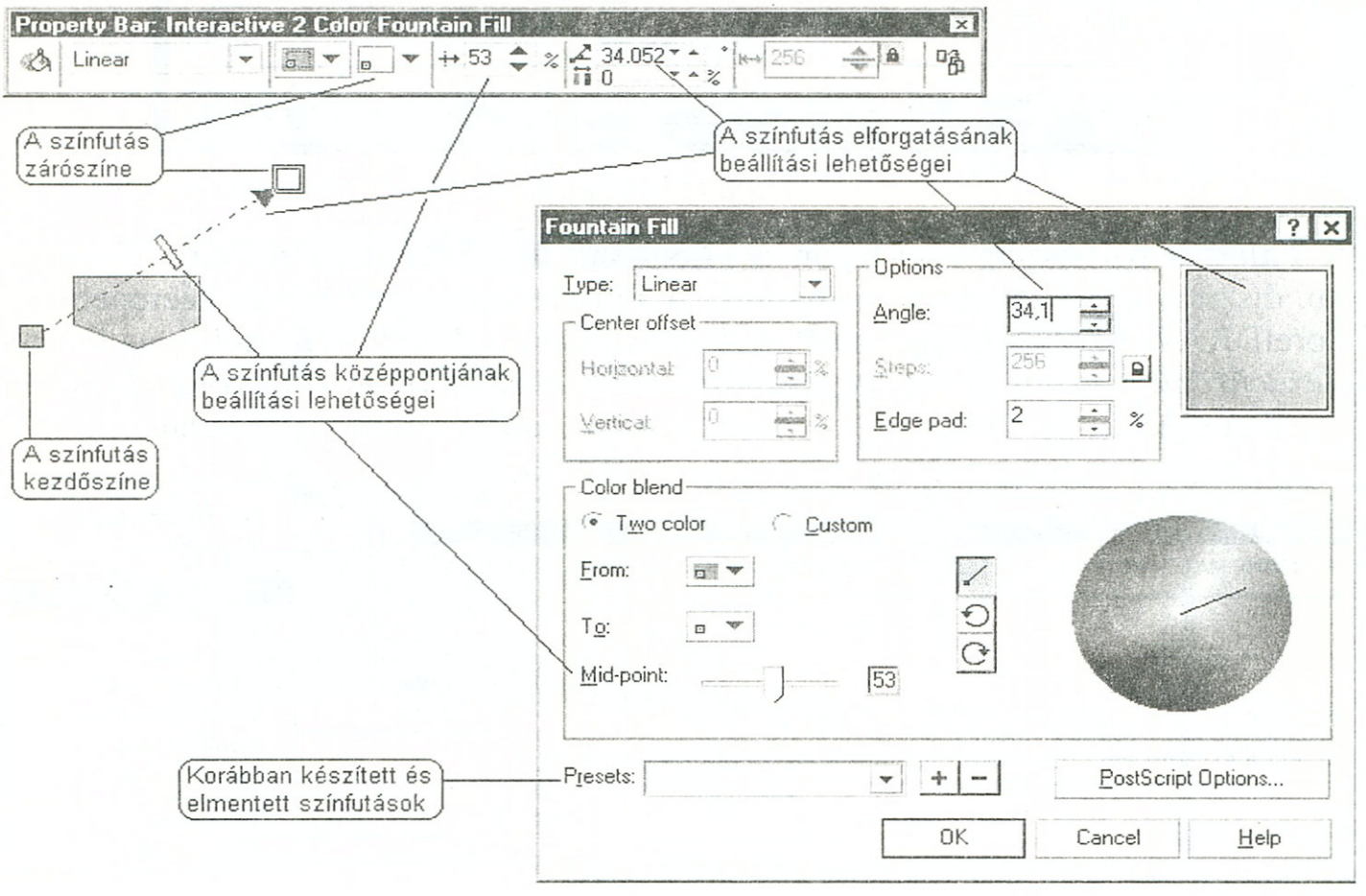


2-72. ábra

Korábban a **Custom Palettes** párbeszédpanel-lapon állíthattuk össze saját színpalettánkat, most ezt a palettamenü tetején látható ikon helyi menüjének parancsaival végezzük (lásd a 2-72. ábrát), amelyre még visszatérünk.

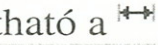
Színátmenetes kitöltések

A korábbi programváltozatban a *Fountain Fill* listaelemmel választott színkitöltés folyamatos színátmenetet képez két megadott szín között. Most az összes – korábban párbeszédpanelen beállítható típus – saját néven jelenik meg a kitöltések fajtáinak kiválasztására szolgáló listában. Akár négy különböző módszert alkalmazhatunk: a kitöltések középpontját, irányát jelölő interaktív elemeket egérrel elmozgatva vagy a tulajdonságsávon, illetve az Edit Fill ikonnal megjelenített párbeszédpaneleken beállítva módosíthatjuk a kitöltés formáját, azaz a színátmenet irányát, a kezdő- és zárószín helyzetét, valamint színét (lásd a 2-73. ábrát). A leggyorsabb a rajzon látható interaktív elemek használata, a legpontosabb viszont a tulajdonságsáv és a párbeszédpanel megfelelő mezőinek beállítása. A tulajdonságsávon végzett beállítás eredménye azonnal megjelenik a rajzon, a párbeszédpanel mezőinek módosítását a mintaablakban tekinthetjük meg.



2-73. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

	Megjeleníti a kitöltés pontos beállítására használható párbeszédpanelt.
	A színátmenetes kitöltés típusait tartalmazó lista. A listaelemek megegyeznek az Edit Fill ikonnal megjeleníthető párbeszédpanel **Type** listájában választható elemekkel. A színfutások beállításához ugyanígy használhatjuk a Fill And Outline ikonkategória Linear, Radial, Conical és Square ikonjait (ezek korábban megjelentek a tulajdonságsávon is).
	A színátmenetes kitöltés kezdőszíne. Megfelel a párbeszédpanelen **From** mezőben beállítható színnek.
	A színátmenetes kitöltés zárószíne. Megfelel a párbeszédpanel **To** mezőjének.
	A színátmenetes kitöltés középpontja. Megfelel a párbeszédpanel **Midpoint** mezőjének, illetve csúszkájának, valamint az interaktív beállítási lehetőség csúszkájának. A beállítható érték 1-99 közötti. 1 esetén a középpontot, vagyis a kezdő és zárószín közötti lépések felénél található színt a zárószín helyén rögzítjük. Beállításához használhatjuk a Fill And Outline ikonkategória Fountain Fill Midpoint ikonját is.
	A színátmenetes kitöltés dőlésszöge, valamint kezdő és zárószínének távolsága. Beállítható az interaktív beállítási lehetőség végpontjainak egeres forgatásával, a párbeszédpanel **Angle** mezőjével, illetve a végpontok vontatásával, a párbeszédpanel **Edge pad** mezője beállításával. Beállításához használhatjuk a Fill And Outline ikonkategória Fountain Fill Angle ikonját is.
	A színkitöltés kezdő- és végszíne közötti átmeneti lépések száma. Csak akkor állítható, ha a lakat ikon nyitott. Megfelel a párbeszédpanel **Steps** mezőjében beállítható értéknek. Beállításához használhatjuk a Fill And Outline ikonkategória Fountain Step ikonját is.
	A színátmenetes kitöltés lépései. Nyitott állapotban módosítható a  Fountain Step mező.

	A kiválasztott objektumra másolja a kattintást követően megjelölt másik objektum kitöltési tulajdonságait.

A Linear (vonalas) színátmenetes kitöltéstípus két meghatározott szín között egy, a végpontok interaktív mozgatásával megadott irányban képez átmenetet (lásd a 2-73. ábrát). A színátmenetet jelző nyíl hegye a zárószín ikonja előtt látható. A színátmenet jelölése maga is mozgatható. Ekkor egérrel egyszerre helyezzük át a két (kezdő és záró) színt jelölő végpontot, miközben az átmenet iránya nem változik (a nyíl párhuzamos marad az eredetivel).

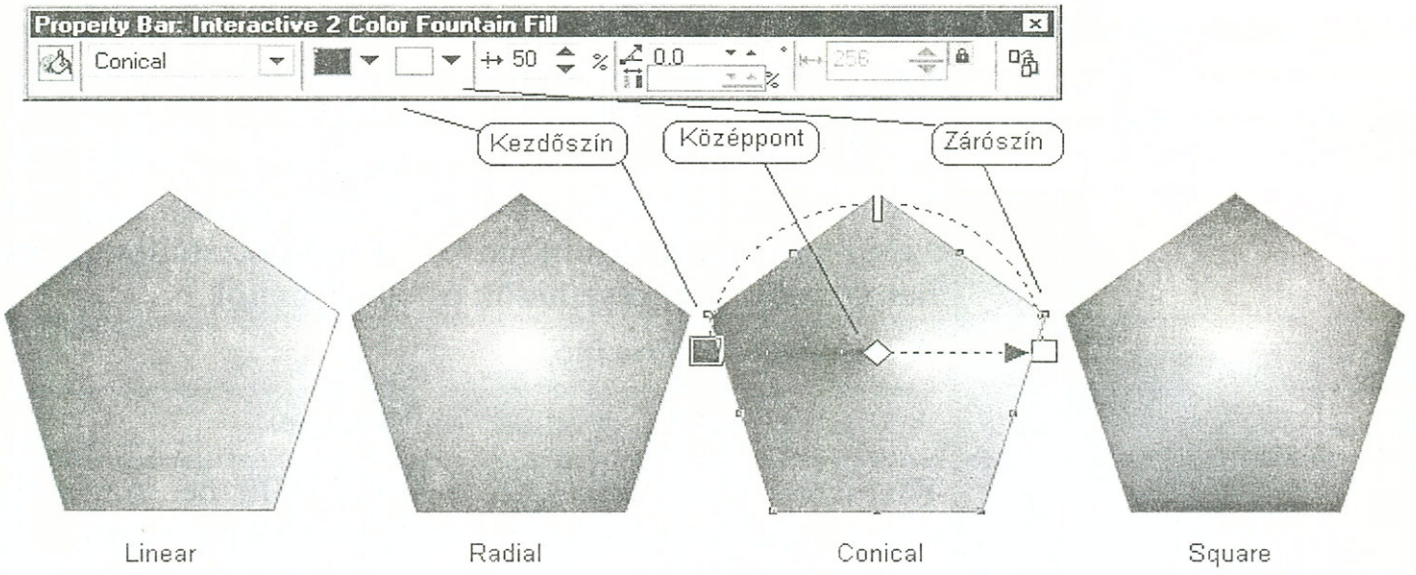
A Linear kitöltés kiválasztását követően az Edit Fill ikonnal megjeleníthető **Fountain Fill** párbeszédpanel mintaablakában, a mintaablakba kattintva, majd egérrel forgatva is megadhatjuk az elforgatást. A **Color blend** csoport **From** mezőjében a kezdő, **To** mezőjében a zárószínt adjuk meg. A csoport ikonjaival határozzuk meg a kiválasztott két végszín közötti átmenet irányát a színkör figyelembevételével. A **Midpoint** csúszkával a színátmenetes kitöltés középpontja tolható el a két végpont közt (1-99 értékek között választhatunk). A **Presets** listából előre beállított minták közül választhatunk. Ezeket bővíthetjük a [+] ikonra kattintva. A felesleges mintákat a [–] ikonnal törölhetjük.

A Radial (sugaras) színátmenetes kitöltéstípus két meghatározott szín között képez átmenetet úgy, hogy a kezdőszín egy, a végpontok interaktív mozgatásával, vagy a tulajdonságsávon megadott kör közepén, a zárószín a kör kerületén helyezkedik el (lásd a 2-74 ábrát). Az átmeneti színek koncentrikus színkörökként jelennek meg.

A Conical (kúpszerű) színátmenetes kitöltéstípus szintén két általunk választott szín között képez átmenetet úgy, hogy a kezdőszín egy, a végpontok interaktív mozgatásával, vagy a tulajdonságsávon megadott körcikk mentén, a zárószín a vele átellenes oldalon, azaz a kör középpontjára tükrözött körcikk mentén helyezkedik el (lásd a 2-74. ábrát). Az átmeneti színek körcikkenként, mintegy színekből álló kúp alkotóiként jelennek meg.

A Square (négyzetes) színátmenetes kitöltéstípus a két kiválasztott szín között képez átmenetet úgy, hogy a kezdőszín egy, a végpontok interaktív mozgatásával, vagy a tulajdonságsávon megadott négyzet közepén, a zárószín a négyzet négy oldalának közepén helyezkedik el (lásd a 2-74. ábrát). Az átmeneti színek koncentrikus négyzetekként, mintegy színekből álló gúla rétegeiként jelennek meg.

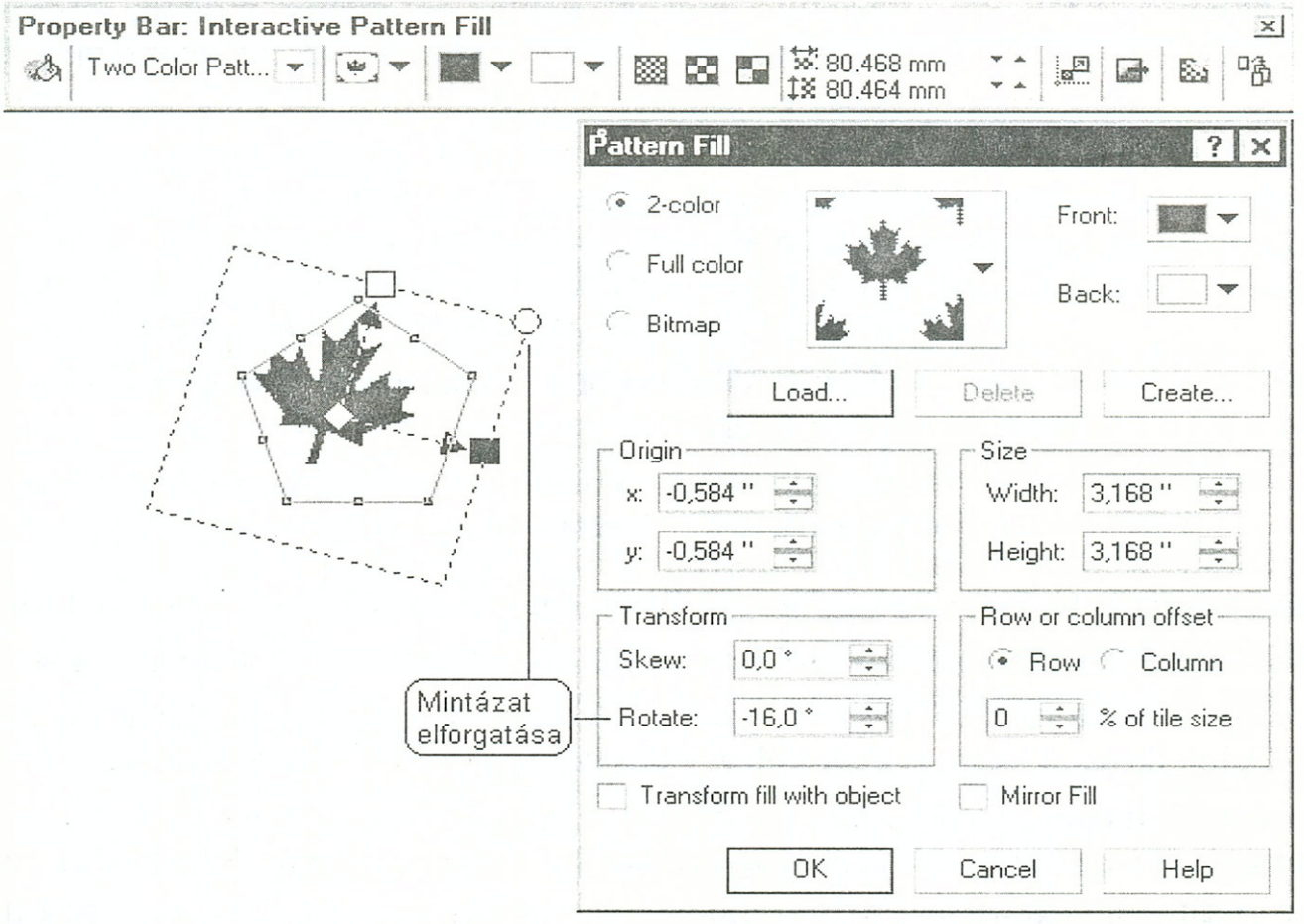
A Radial, Conical vagy Square kitöltés kiválasztását követően az Edit Fill ikonnal megjeleníthető párbeszédpanel **Center offset** csoportjában a középpont eltolását adhatjuk meg (a **Horizontal** és a **Vertical** mezők a Linear színfutástípus esetében nem érhetők el – lásd a 2-73. ábrát).



2-74. ábra

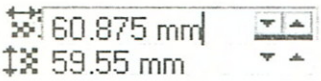
Mintázatos kitöltések

A Two Color Pattern kitöltési típus alkalmazásakor előre elkészített kétszínű mintával, csempeszerűen ismétlődő bitképpel töltjük ki a kijelölt objektumot.



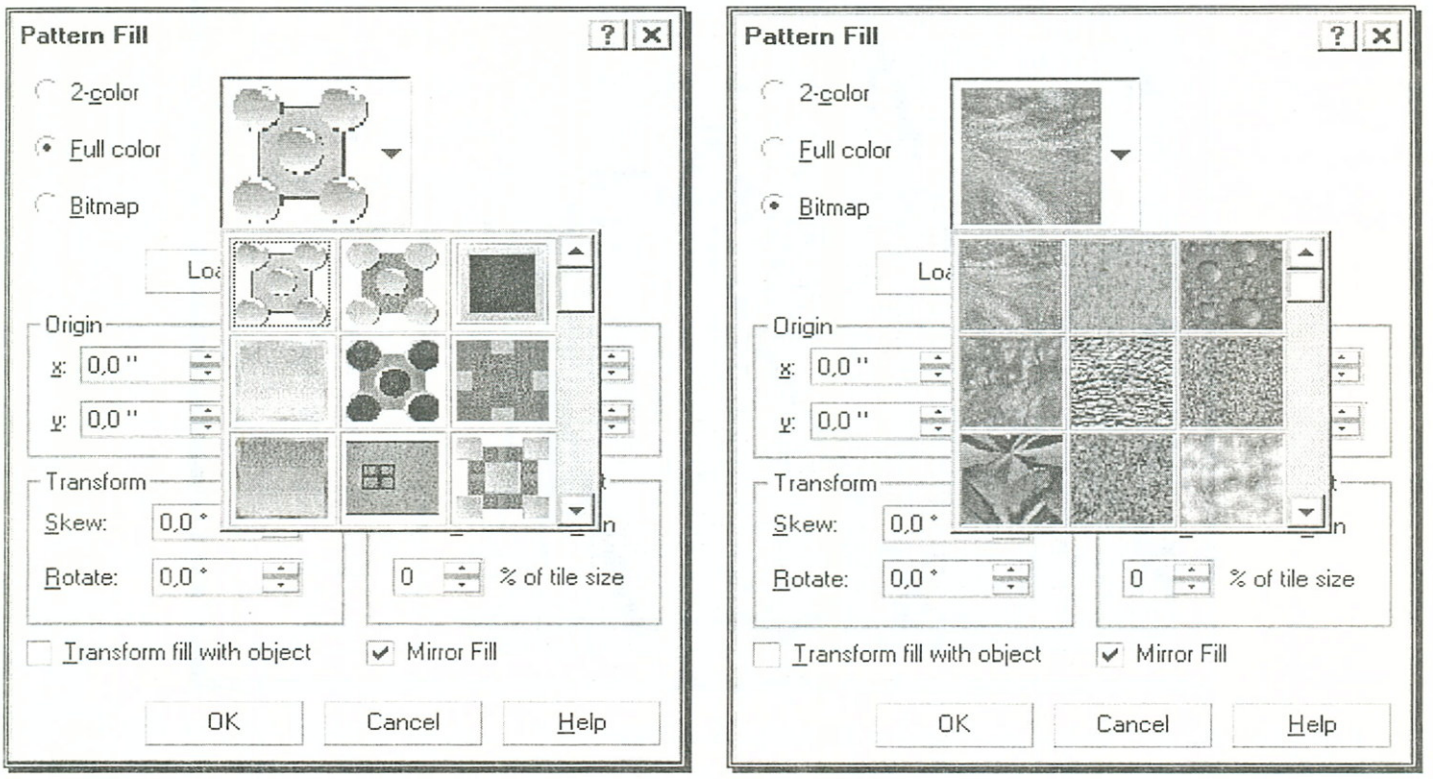
2-75. ábra

A tulajdonságsáv eddig nem tárgyalt elemei és funkciói:

	A kétszínű mintázat. Kiválasztása és pontos beállítása az Edit Fill ikonnal megjeleníthető párbeszédpanel segítségével is történhet (lásd a 2-75. ábrát). A párbeszédpanel nyomógombjaival a mintázatállományok betölthetők, szerkeszthetők és elmenthetők.
	A mintázat előtérszíne.
	A kétszínű kitöltő mintázat háttérszíne.
	Kisméretű ismétlődő kitöltő mintát állít be. A pontos méret a **Pattern Fill** párbeszédpanel **Size** csoportjában állatható be.
	Közepes méretű ismétlődő kitöltő mintát állít be.
	Nagy méretű ismétlődő kitöltő mintát állít be.
	Az ismétlődő kitöltő minta szélességét és magasságát beállító mezők. Ezeket interaktív módon, egérrel, a rajzterületen vagy a **Pattern Fill** párbeszédpanelen, a **Size** csoportban is beállíthatjuk (lásd a 2-75. ábrát).
	Bekapcsolva a befoglaló objektum minden transzformációját követi a kitöltő minta átalakítása is. Különben az objektum átméretezését, forgatását, döntését, nyújtását stb. a mintázat nem követi, megőrzi eredeti beállításait (a mintaelemek méretét és más jellemzőit).
	Tükrözi a kitöltő mintázatok alapelemeit jelentő „csempéket”.
	Meglévő rajzelemekből új kitöltési mintázatot hoz létre (lásd a 2-79. ábrát).

A mintatípus-lista *Two Color Pattern* listaelemével előállítható kétszínű bitképes kitöltőmintát készíthetünk a Fill And Outline ikonkategória Two-Color ikonjával vagy a **Pattern Fill** párbeszédpanel **2-color** választókapcsolójával is. A Full-Color ikonnal vagy a **Full-color** választókapcsolóval csempeszerűen ismétlődő színes bitképes kitöltőminta, a Full-Color Bitmap Pattern ikonnal vagy a **Bitmap** választókapcsolóval anyagmintázatú, szövet-, illetve kőzetszerű, valós színű (24 bites) bittérképes kitöltő mintázatot készíthetünk. Az Edit Fill ikon-

nal megjeleníthető párbeszédpanel csak kis mértékben tér el egymástól a különféle kitöltési típusoktól függően (lásd a 2-75. és a 2-76. ábrát).



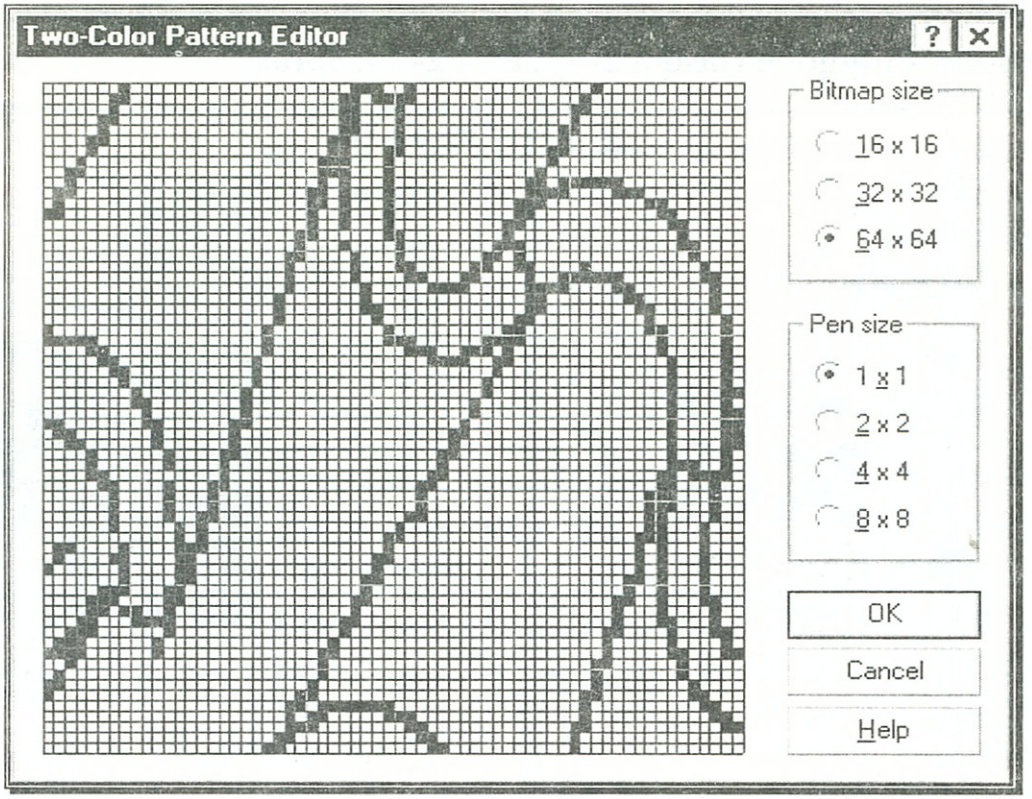
2-76. ábra

Az Edit Fill ikonnal megjeleníthető párbeszédpanel **Origin** csoportjának mezőiben adjuk meg a minta helyzetét az elemi cella bal felső sarkához („csempéhez") viszonyítva. A **Size** csoportban a minta méretét, a **Skew** mezőben a minta döntését, a **Rotate** mezőben a csempe elforgatását adjuk meg. A **Row or column offset** csoportban a mintázat ismétlődő részeinek eltolását adjuk meg.

Ha bejelöljük a **Transform fill with object** jelölőnégyzetet, akkor a befoglaló objektum minden transzformációját követi a kitöltő minta átalakítása is. Ez a paraméter megfelel a tulajdonságsáv Transform Fill With Object ikonjának. Az ikon lenyomásával a jelölőnégyzet kiválasztásának megfelelő hatást érünk el.

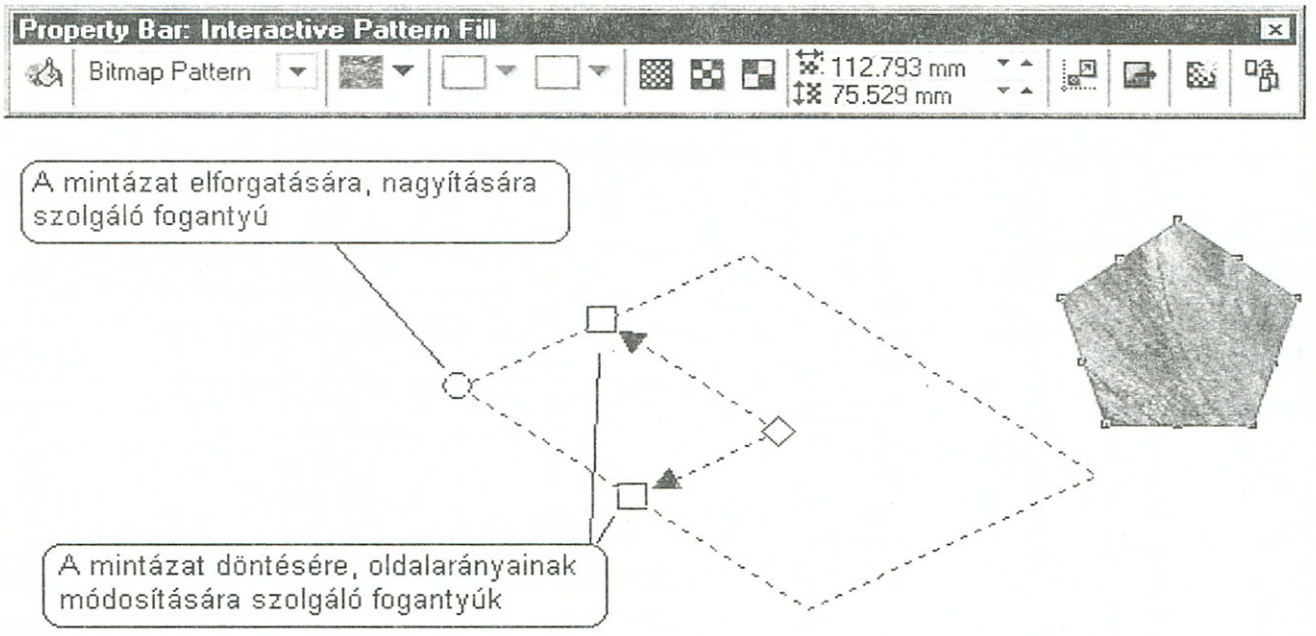
A leglényegesebb különbség, hogy a **2-color** *(Two Color Pattern)* mintázatos kitöltéstípusnál a **Create** nyomógombbal megjelenített **Two Color Pattern Editor** párbeszédpanelen képpontonként rajzolva a kitöltő ábrát, létrehozhatunk saját bitkép mintázatokat (lásd a 2-77. ábrát). A párbeszédpanel segítségével csak két színű bitképes mintát készíthetünk.

A csempeszerűen ismétlődő minta méretét a **Bitmap size** csoportban a párbeszédpanelben használt rajzeszköz méretét a **Pen size** csoportban határozzuk meg. Elegendő egyetlen elemi mintát megrajzolni, a program a kitöltések készítésénél a mintát automatikusan ismétli a kijelölt dokumentum teljes (határvonaltól határvonalig tartó) kitöltésekor.



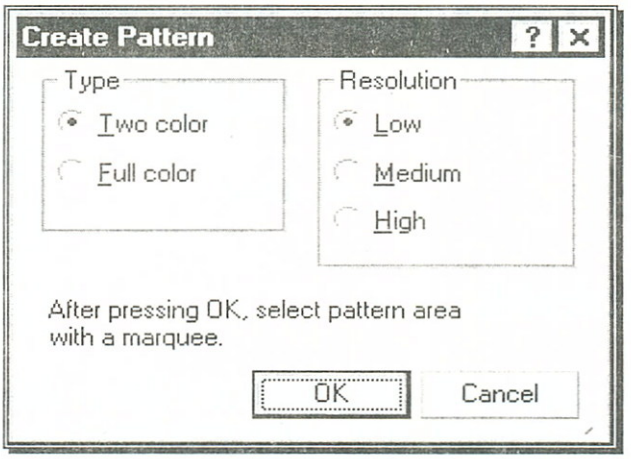
2-77. ábra

A csempeszerűen ismétlődő kitöltő mintázat egyetlen elemének beállításával határozzuk meg a teljes kitöltést. A beállításokat elvégezhetjük a párbeszédpanelen, a tulajdonságsávon, illetve az interaktív eszközökkel (lásd a 2-78. ábrát). A legtöbb beállítási lehetőséget itt is a párbeszédpanel biztosítja számunkra.



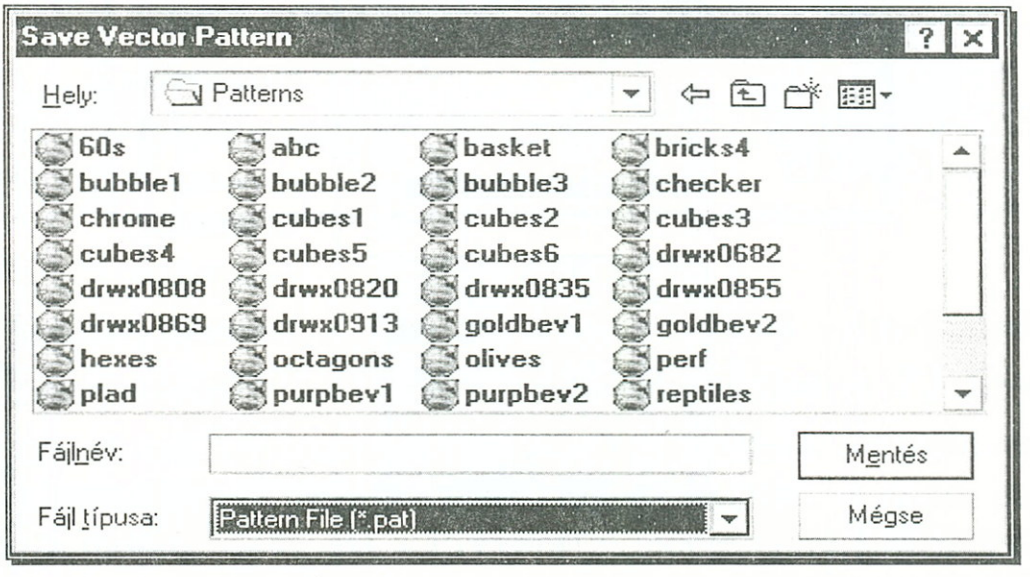
2-78. ábra

Egyéni kitöltő mintázatot készíthetünk meglévő rajzelemek felhasználásával is. Ehhez előbb elkészítjük a mintaábrát, majd a tulajdonságsáv ikonjával megjelenített **Create Pattern** párbeszédpanelen adjuk meg a mintázat minőségi jellemzőit (lásd a 2-79. ábrát). Ezt követően kijelöljük a rajzon azt a négyszögletes területet, amelynek tartalmából a kitöltő mintázatot képezzük.



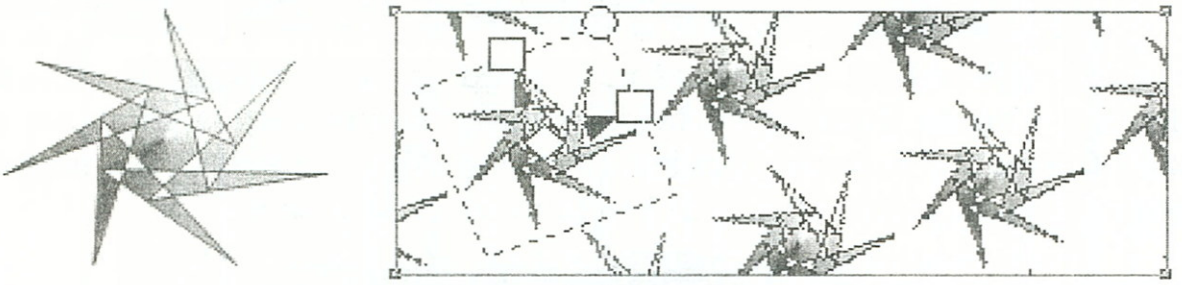
2-79. ábra

Ha a **Full color** típusú mintát választottuk, akkor a kijelölt kitöltési mintázatot *.pat* kiterjesztésű állományba menthetjük (lásd a 2-80. ábrát). Az elmentett kitöltési mintázatok az Edit Fill ikonnal megjeleníthető párbeszédpanel **Load** nyomógombjával tölthetők be. A *Two color* típusú egyénileg létrehozott mintázatok azonnal megjelennek a tulajdonságsáv mintázatválasztó listájában.



2-80. ábra

Tetszőlegesen összetett objektumból is készíthetünk kitöltési mintázatot (lásd a 2-81. ábrát).

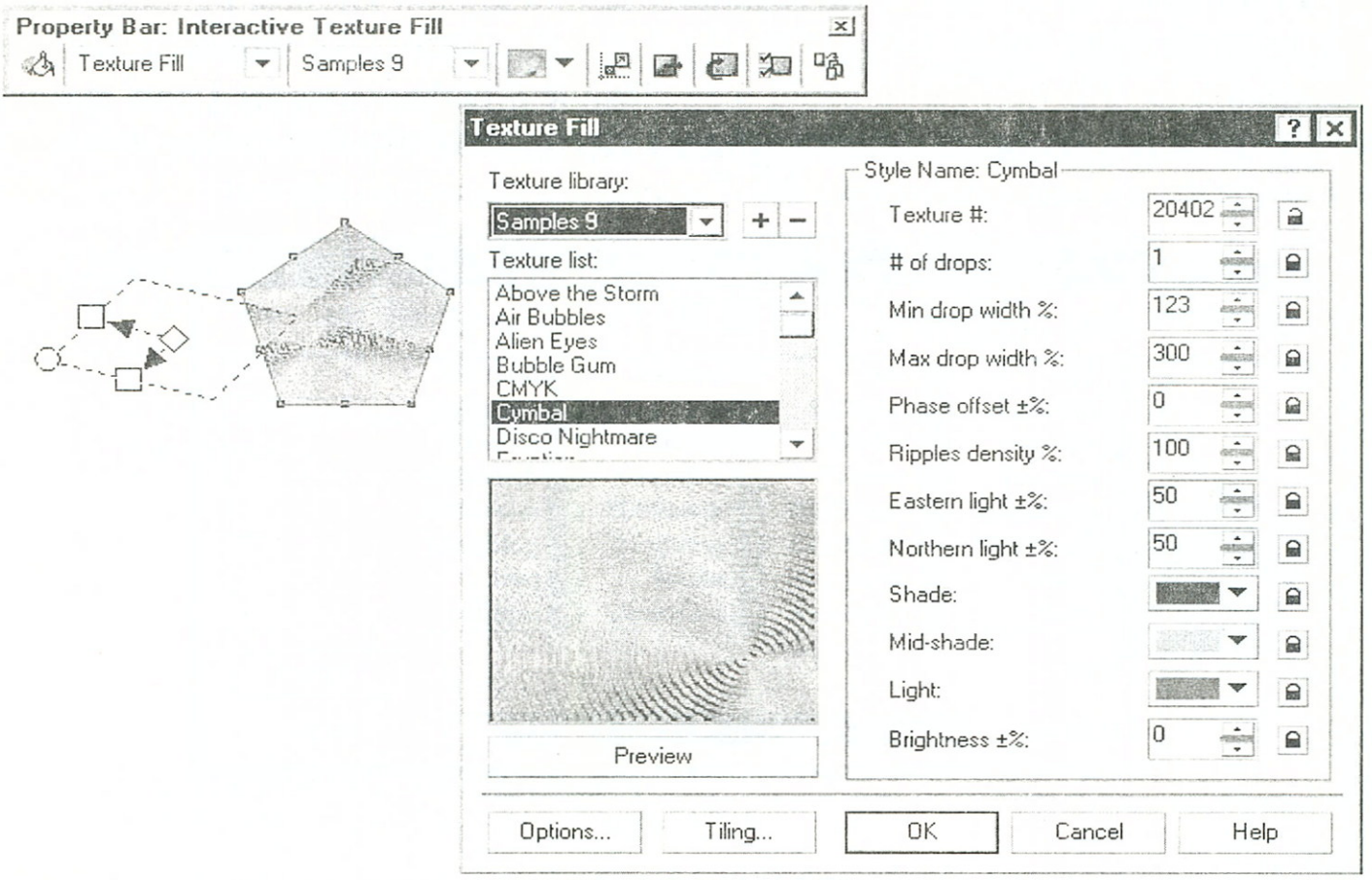


Az eredeti objektum... és kitöltésként alkalmazva

2-81. ábra

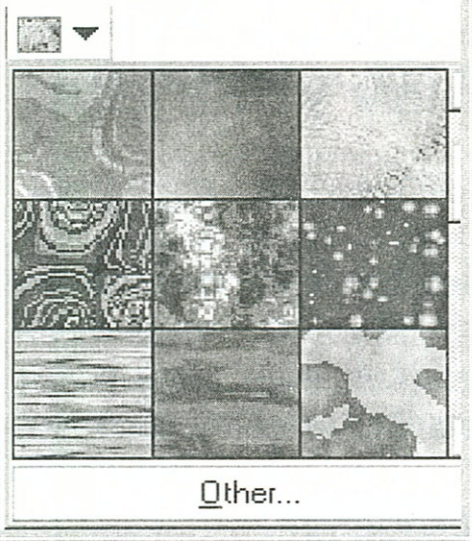
Struktúra kitöltések

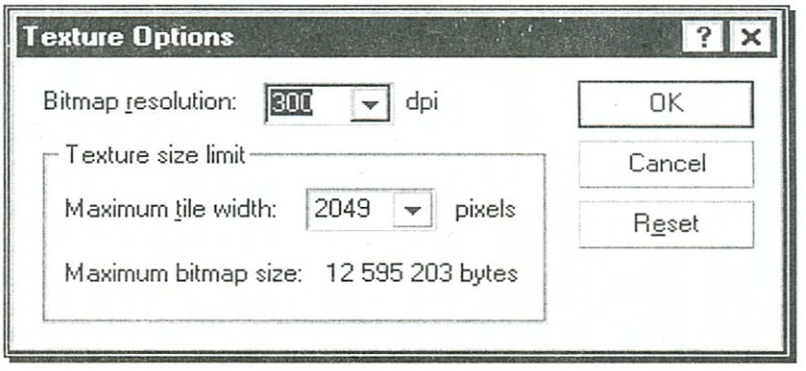
A Texture Fill kitöltési típus alkalmazásakor előre elkészített többszínű, illetve véletlenszám generátorral, szabályok alapján előállított anyagmintával töltjük ki a kijelölt objektumot. A kitöltő mintázat a beállításoktól függően minden újragenerálásakor véletlenszerű módon változik (lásd a 2-82. ábrát).



2-82. ábra

A tulajdonságsáv eddig nem tárgyalt elemei és funkciói:

Samples 9	A kitöltési minták csoportjait tartalmazó gyűjtemény.
	A csoportban található kitöltési minták listája. Az **Other** nyomógombbal az Edit Fill ikonnal megjeleníthető **Texture Fill** párbeszédpanelt töltjük be, amelyen végtelen számú kitöltési lehetőség állítható be a mintagenerátor paramétereinek módosításával (lásd a 2-82. ábrát).
	Véletlenszerűen újraépíti a kitöltési mintát.
	Megjeleníti a **Texture Options** párbeszédpanelt, amelyen a bitképes kitöltés felbontását adhatjuk meg (lásd a 2-83. ábrát).



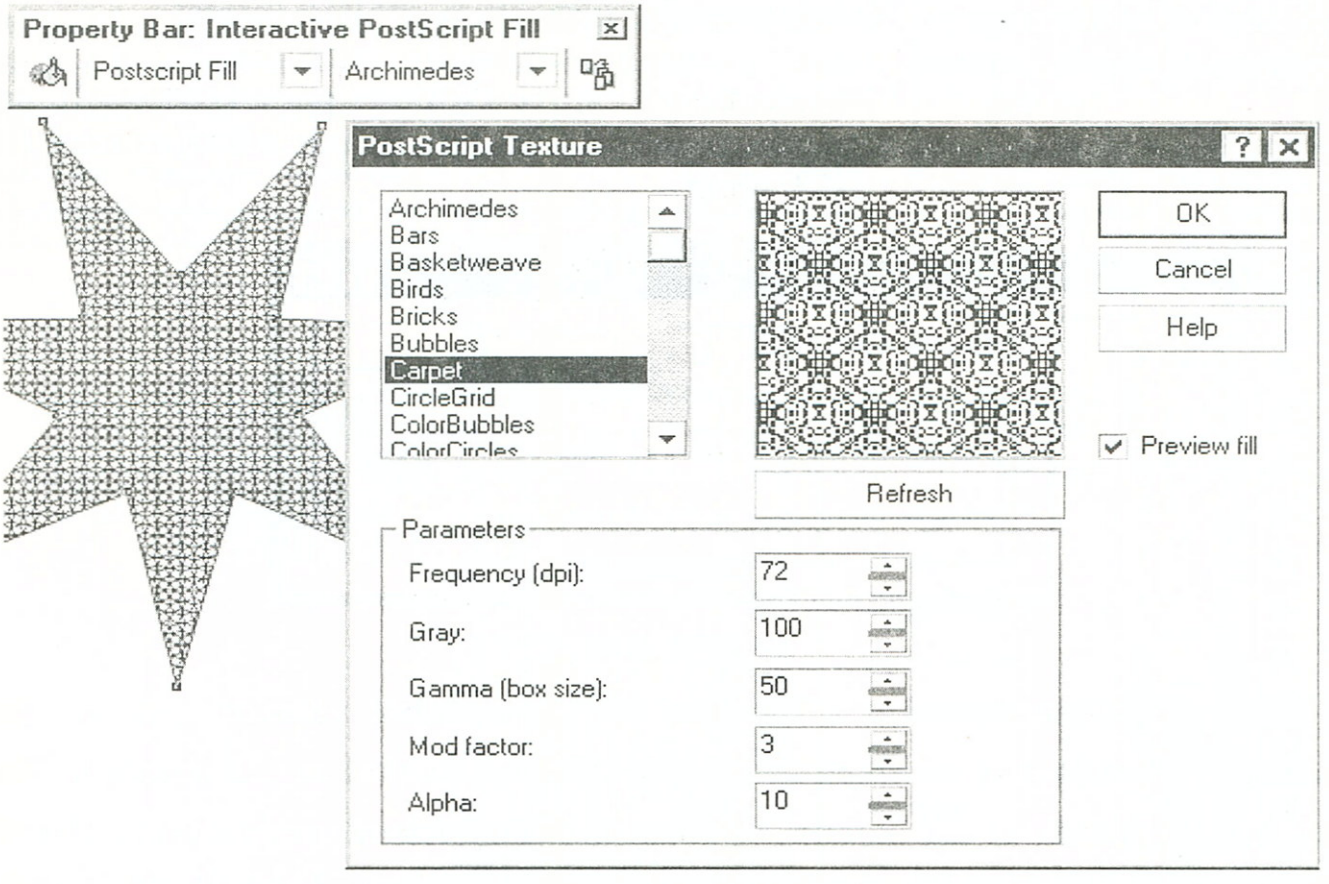
2-83. ábra

Az előre elkészített mintákat a **Texture library** listából választhatjuk ki. Ezt a mintázatgyűjteményt is bővíthetjük saját összeállításainkkal az + ikonra kattintás után. A saját minták az − ikonnal törölhetők. A beállítások eredményét a **Preview** nyomógombra kattintva jeleníthetjük meg a mintaablakban. A zárolt mezőket a lakat megvédi a módosítástól. Ha a **Preview** nyomógombra kattintunk, miközben egyetlen paramétert sem módosítottunk, akkor az anyagmintázat úgy változik meg, hogy csak a nem zárolt paraméterek módosulnak (véletlenszerűen, ez megfelel a tulajdonságsáv Regenerate Texture ikonjának). A zárolt paraméterek változat-

lanok maradnak. A módosítható paraméterek száma és neve a kiválasztott mintától függ. Az **Options** nyomógombbal a bitképes kitöltés felbontását **(Bitmap resolution)** és a csempe, azaz a bitkép fájl méretét **(Maximum tile width)** szabályozó párbeszédpanelt jelenítjük meg, ez megfelel a tulajdonságsáv Texture options ikonjának (lásd a 2-83. ábrát).

Postscript kitöltések

A Postscript Fill típusú kitöltési minta a kijelölt rajzelemeket PostScript mintázattal tölti ki (lásd a 2-84. ábrát). A funkció eredetileg – nem interaktív formában – a program 6.0-s változatában jelent meg. Az Edit Fill ikonnal megjelenített **PostScript Texture** párbeszédpanelen leellenőrizhetjük a kitöltő minta beállításának hatását is. Korábban erre nem volt mód, csak a minta kinyomtatása biztosította az ellenőrzés lehetőségét.

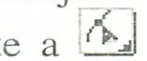


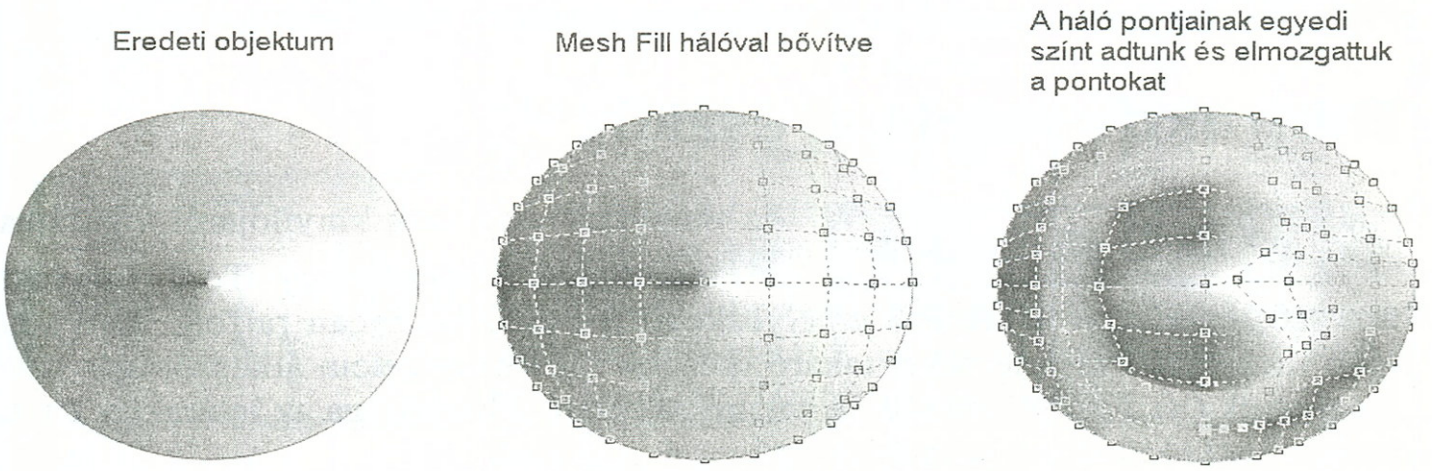
2-84. ábra

A párbeszédpanel **Preview fill** jelölőnégyzetét bejelölve jelenik meg a minta a mintamezőben. E nélkül a mintaablakban csak a mintázat neve látszik. Ha a beállításokon változtattunk, akkor a **Refresh** nyomógomb újítja fel a mintamező tartalmát.

A beállítható paraméterek: **Frequency** (sűrűség), **Gray** (háttér szürkesége), **Front gray** (előtér szürkesége), **Scaling** (mélység), **Line width** (vonalvastagság). A paraméterek egyébként PostScript mintánként teljesen eltérőek lehetnek.

Interaktív valósághű kitöltés

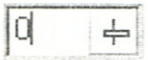
A CorelDRAW 9.0 változatban jelent meg az Interactive Mesh Fill eszköz, amellyel a kitöltés belsejét is hozzáigazíthatjuk a szélekhez, így domború hatást kelthetünk. Az eszközzel a kijelölt objektumra annak alakjától függő hálót illesztünk, amelynek csomópontjai és a hálóvonalak helyzete a  Shape formázóeszköz kezeléséhez hasonló módon szerkeszthetők. Az egyes pontoknak egyedi színt adhatunk. A program a szomszédos pontok színei között automatikusan átmenetet képez (lásd a 2-85. ábrát).



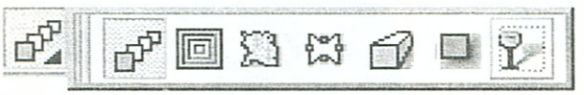
2-85. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

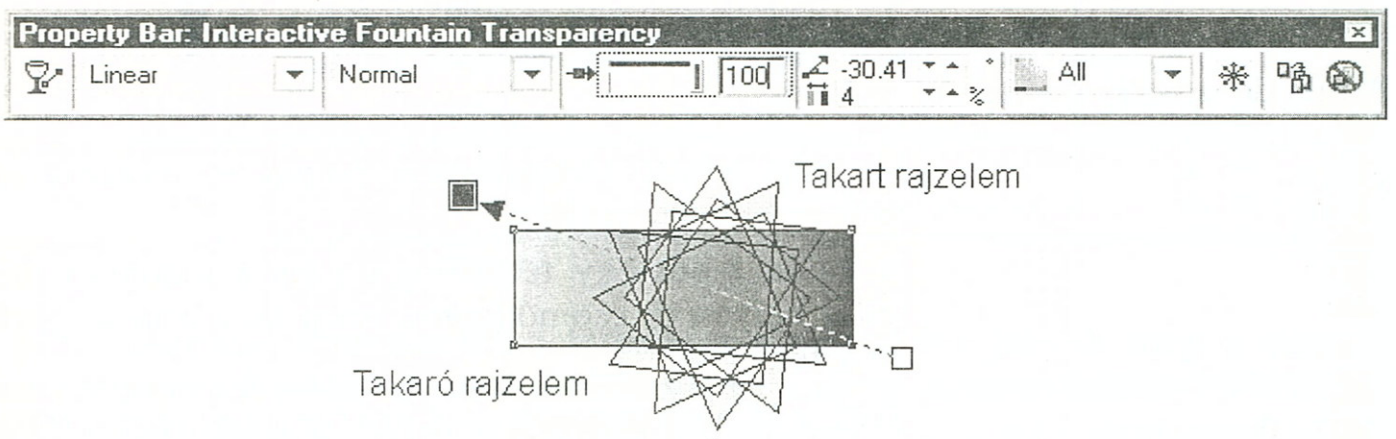
	Megadja a háló kiinduló oszlopainak és sorainak számát.
	A hálón belül egy tetszőleges pontra kattintva megjelölt helyen új csomópontot, azon keresztül új görbét vesz fel.
	Törli a kijelölt csomópontot, illetve a rajta keresztülhaladó görbét.

	A kijelölt görbét a két szomszédos csomópont között egyenessé alakítja.
	Az egyenest görbévé alakítja a két szomszédos csomópont között.
	Csúccsá alakítja a csomópontot.
	Simítja a csomópontot.
	A csomópontra szimmetrikusan alakítja az onnan kiinduló vonalakat.
	A görbe simítását beállító mező, illetve csúszka (amely a mező jobb oldalára kattintva jelenik meg). A beállítható tartomány 0 (nincs simítás) – 100 (teljes simítás, ekkor a görbe egyenessé alakul) közötti.
	Átmásolja a kijelölt objektumra az ikonra kattintást követően megjelölt objektum kitöltését.
	Törli a kitöltést a kijelölt objektumról.

Interaktív áttetsző eszköz

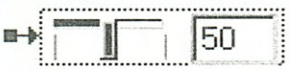


Az interaktív eszközök kinyílójáról választható Interactive Transparency Tool (interaktív áttetsző) eszközzel a hátrább elhelyezkedő (például korábban rajzolt, illetve hátrább mozgatott) rajzelemeket takaró (később rajzolt) rajzelem átlátszóságát szabályozhatjuk (lásd a 2-86. ábrát). A takaró rajzelem átlátszósága az interaktív kitöltésekhez hasonló módon szabályozható.

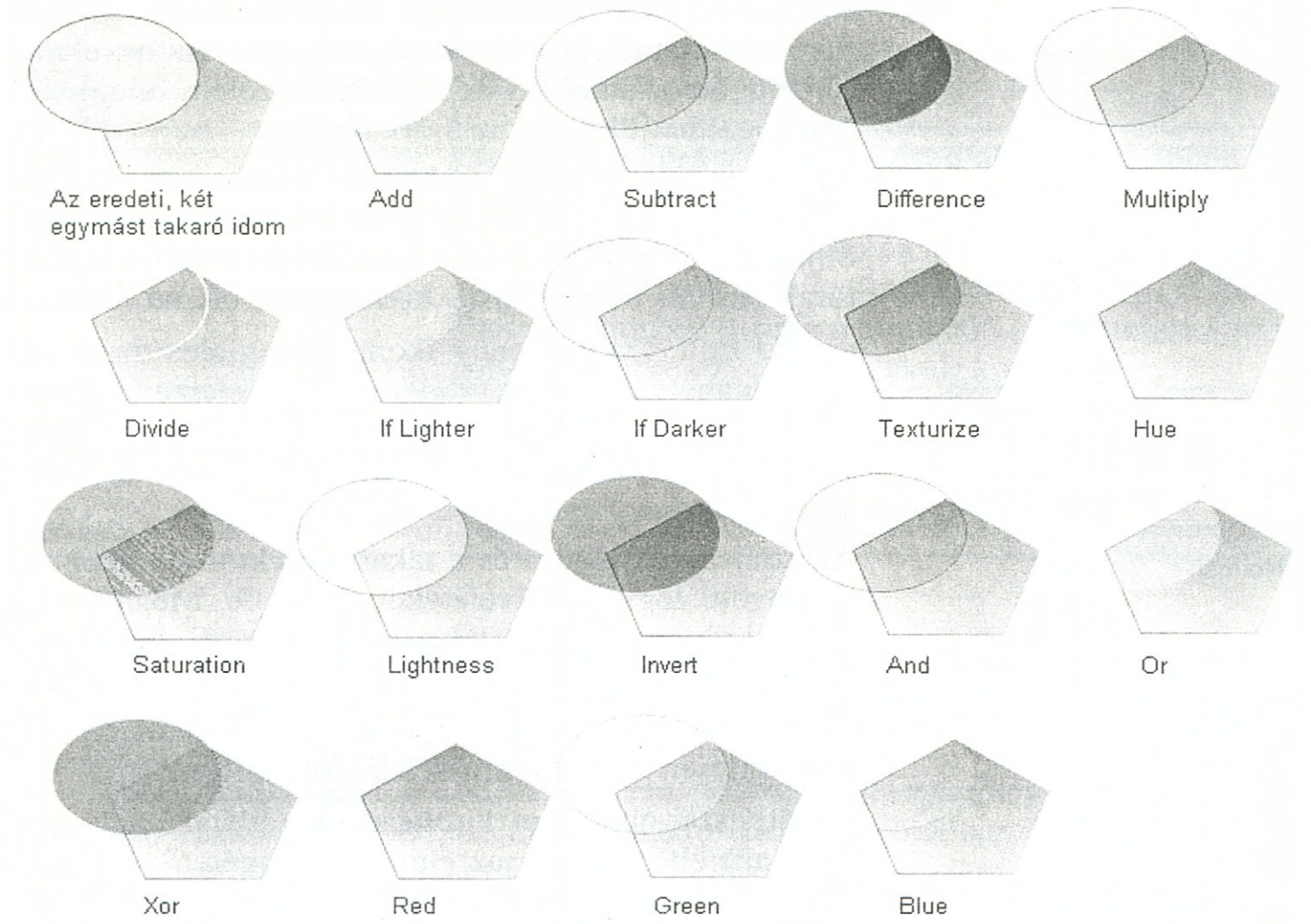


2-86. ábra

Az átlátszóságot (0 – színtömör, azaz nem átlátszó, 100 – teljesen átlátszó) a tulajdonságsávon állítjuk be, majd egeres húzással vagy a tulajdonságsávon pontosan beállítva adjuk meg az előzetesen kijelölt rajzelemen érvényesülő színáteresztést. A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

	Megjeleníti az átlátszóság szabályozására szolgáló párbeszédpanelt (a következő lista kiválasztott elemétől függően), amelyen az áttetsző rajzelem tulajdonságait rögzíthetjük (lásd az 5-26. ábrát).
	Az interaktív kitöltő eszköznél bemutatott kitöltési típusok kiválasztására szolgál. Az előtérbe helyezett objektum itt is a kiválasztás szerint kitöltött, de átlátszó tulajdonságú lesz. A lista kiválasztott eleme nemcsak az Edit Transparency ikonnal megjeleníthető párbeszédpanelt, hanem a tulajdonságsáv elemeit is befolyásolja. A különféle kitöltéseknek megfelelő tulajdonságsávokat és párbeszédpaneleket korábban, az *Interaktív kitöltő eszköz* című részben ismertettük.
	Az átlátszó objektum és a takart objektumok képpontjai közötti logikai műveleteket állítja be. Megadhatjuk például, hogy csak a takart objektumnál világosabb képpontok jelenjenek meg stb. (lásd a 2-87. ábrát).
	Az átlátszóság értékét állítja be 0 (nem átlátszó) – és 100 (teljesen átlátszó) értékek között.
	Az átlátszó objektum kitöltésének (átlátszó tulajdonságának) elforgatását, az elemi cella méretét állítja be nem homogén (Uniform) típus esetén.
	Beállítja, hogy az átlátszóság az objektum egészére *(All)*, kitöltésére *(Fill)*, vagy körvonalára *(Outline)* vonatkozzon.
	Benyomott állapotában rögzíti az átlátszó objektum kitöltési jellemzőit, így az még az objektum elmozgatása után is megtartja a listán beállított művelettel létrehozott mintázatot (esetleg a mozgatás következtében már nincs is takart objektum). Ha az ikont felengedjük, akkor a program a mozgatáskor a logikai műveleteket mindig az aktuális takaró és takart objektumok között hajtja végre.

	Átmásolja a kijelölt objektumra a megjelölt objektum átlátszósággal kapcsolatos tulajdonságait.
	Törli a kijelölt objektum átlátszósággal kapcsolatos tulajdonságait.

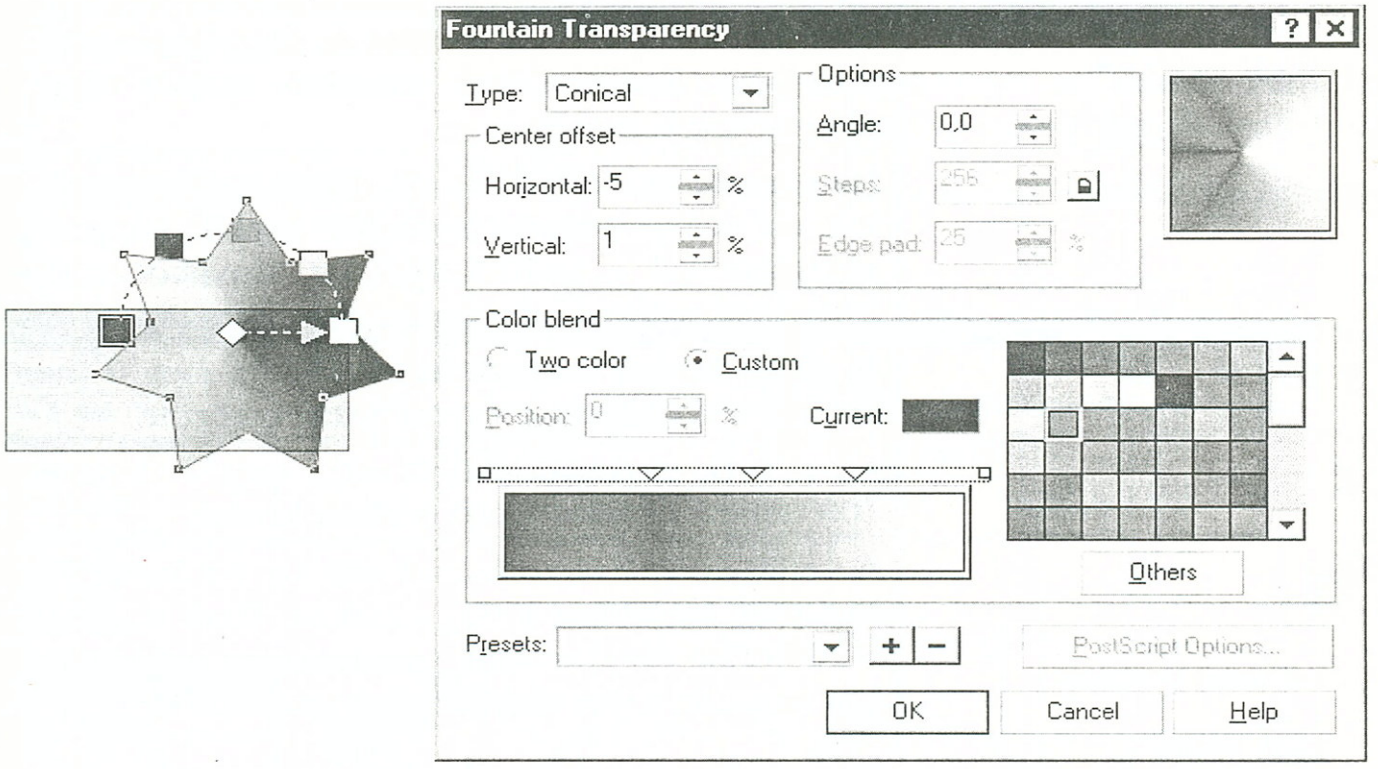


2-87. ábra

Az interaktív kitöltő eszközöknél csaknem az összes párbeszédpanelt bemutattuk, amely a rajzelemek kitöltésével, így az előtérbe helyezett átlátszó objektumok kitöltésével foglalkoznak. Kivétel ez alól a színátmenetes kitöltés egyénileg beállítható színátmenetét szabályozó **Fountain Transparency** párbeszédpanel (lásd a 2-88. ábrát). Az egyéni színátmenet-beállításhoz jelöljük be a párbeszédpanel **Custom** választókapcsolóját a **Color blend** csoportban.

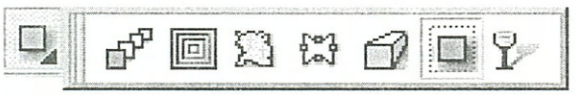
Ezt követően a színsáv fölé kattintva megadhatjuk azokat a csomópontokat amelyek között a program a színátmenet számítást és ábrázolást elvégzi (hasonlóan az interaktív valósághű kitöltés csomópontjaihoz). Az ezeket jelölő háromszögeket egérrel mozgathatjuk a színsáv felett vagy visszatérve a rajzhoz, az interaktív esz-

közön megjelenő csomópontok segítségével (lásd a 2-88. ábra bal oldalát). A **Presets** listából itt is előregyártott minták közül választhatunk.



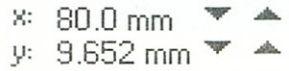
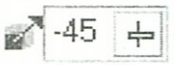
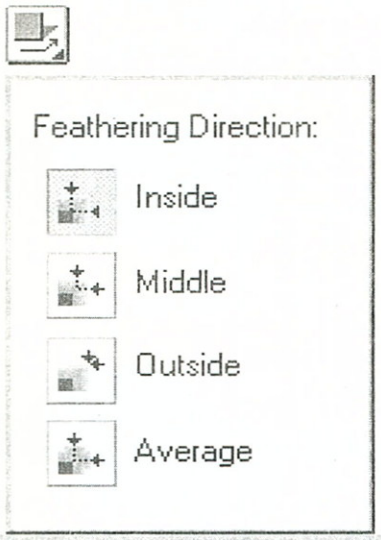
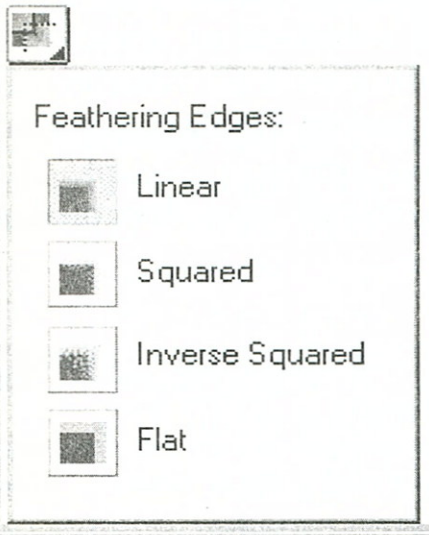
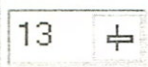
2-88. ábra

Interaktív vetett árnyék

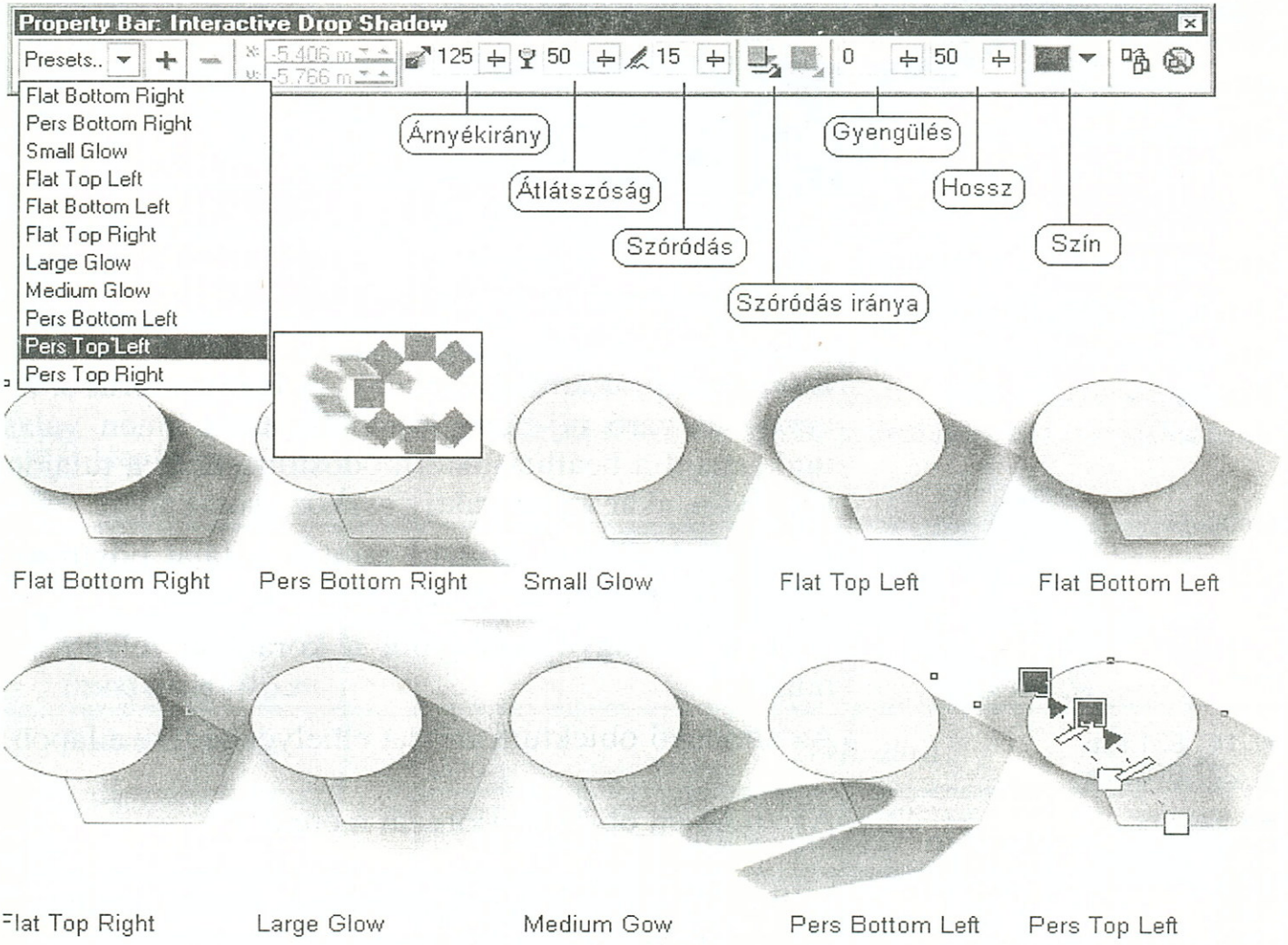


A szintén az interaktív eszközök kinyílójáról választható Interactive Drop Shadow Tool (interaktív vetett árnyék eszköz) a CorelDRAW 8.0 változatában jelent meg, a 9.0 változat óta pedig már perspektívát, térbeli megjelenést is adhatunk az árnyéknak (lásd a 2-89. ábrát). A 10. változatban a tulajdonságsávot dolgozták át. Alkalmazása előtt jelöljük ki az árnyékolandó rajzelemeket, vagy az eszköz kiválasztása után egyenként kattintsunk azokra a rajzelemekre, amelyekhez árnyékot adnánk. Az árnyék beállításaitól függően előfordulhat, hogy a kitöltés nélküli, csak körvonalas objektumok árnyéka nem jelenik meg.
A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

	Előre beállított árnyékminták. A legegyszerűbb, ha innen választunk, majd a beállításokat módosítjuk.
	A mintaárnyék-gyűjteményt bővíti saját összeállításunkkal az ikonra kattintás után.

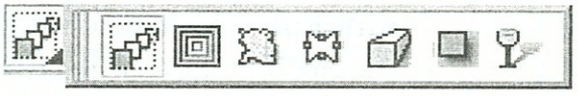
	Törli a mintaárnyék-gyűjteményből a korábban felvett saját mintát.
	Az árnyék eltolása (vízszintes és függőleges távolsága) a tárgytól. Beállítható az interaktív eszköz végpontjainak mozgatásával is.
	Ha a mintalistában nem a sík **(Flat)** beállítást választottuk, akkor itt – vagy az interaktív eszköz végpontjainak mozgatásával – beállíthatjuk az árnyékot a tárggyal összekötő egyenes vízszintessel bezárt szögét.
	A vetett árnyék átlátszatlanságát adja meg 0 (nem látszó) és 100 (határozott szín) értékek között.
	Az árnyék elmosódottságát adja meg 0 (kontúros) és 100 (teljesen elmosódott) értékek között.
	A vetett árnyék rajzolásának iránya. Az *Inside* beállítás őrzi meg legjobban a tárgy alakját. Ezek a lehetőségek a különféle fényforrások (párhuzamos vagy koncentrikus sugarak, szórt fény) hatását utánozzák.
	Ha a fenti listában nem az átlagos *(Average)* beállítást választottuk, akkor itt megadhatjuk az árnyék széléhez közeli részek, sarkok rajzolatának minőségét. Ha az ilyen és hasonló ikonmenü kinyílókban problémánk akad a választással, akkor próbálkozzunk az Alt billentyű nyomvatartása közben végzett kattintással.
	Az árnyék elhalványulása, gyengülése.

50	Az árnyék nyújtása, vagyis kiterjedése, hossza.
	Az árnyék színe.
	Átmásolja a kijelölt objektumra az ikonra kattintást követően megjelölt objektum vetett árnyékának tulajdonságait.
	Törli az árnyékot.



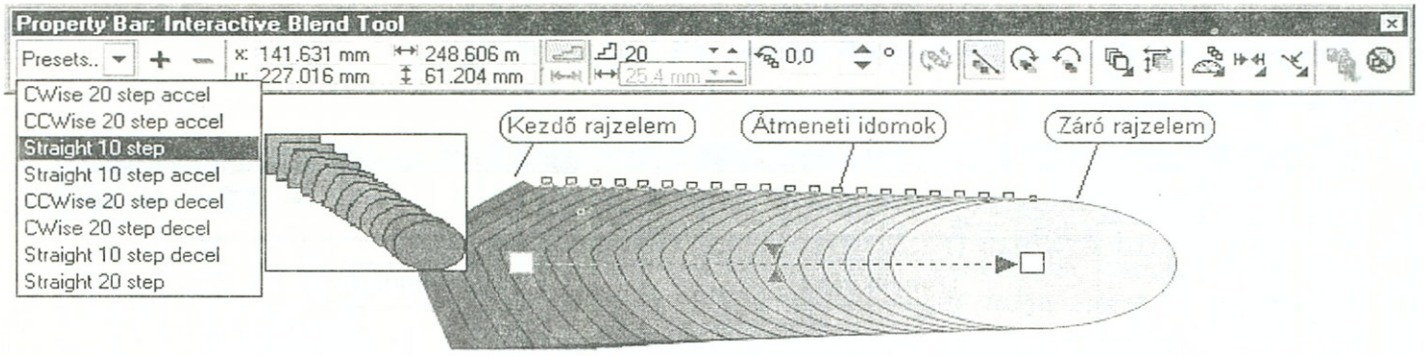
2-89. ábra

Interaktív áttűnés eszköz



Az Interactive Blend Tool, vagyis interaktív áttűnés eszközzel egyik objektumot a másikba alakíthatunk (lásd a 2-90. ábrát). A megjelenített tulajdonságsávon állítjuk be a két

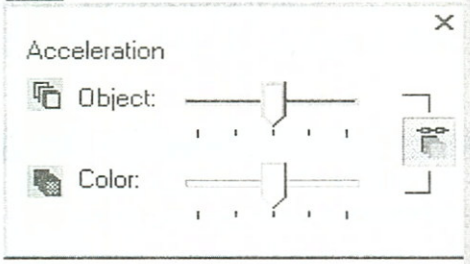
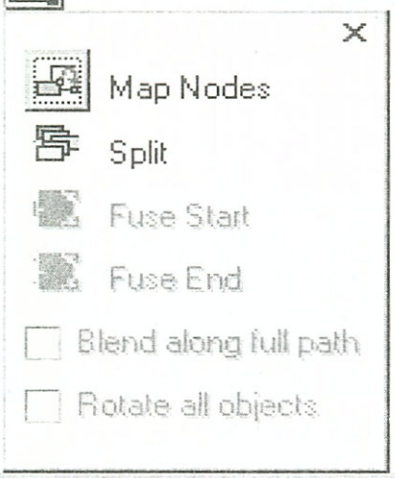
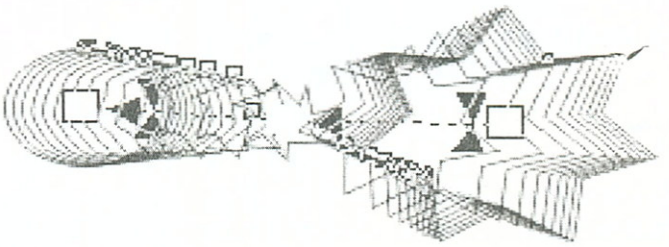
rajzelem közötti átmenet tulajdonságait (átmeneti elemek számát, elforgatását, irányát). Az áttűnés némely egyéb jellemzőit beállíthatjuk az interaktív eszközt alkalmazva, egérrel is. Az áttűnésben résztvevő két vagy több, de ugyanazon a rétegen lévő rajzelemet egeres húzással jelöljük ki. Először az átmenet kezdetét, utána a végét adjuk meg. Az áttűnésbe nem vonható rajzelemeket – amelyeket nem jelölhetünk ki kezdő vagy végpontnak – ⃠ „megállni tilos" egérkurzor jelzi.



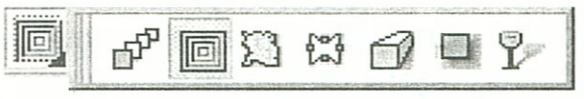
2-90. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

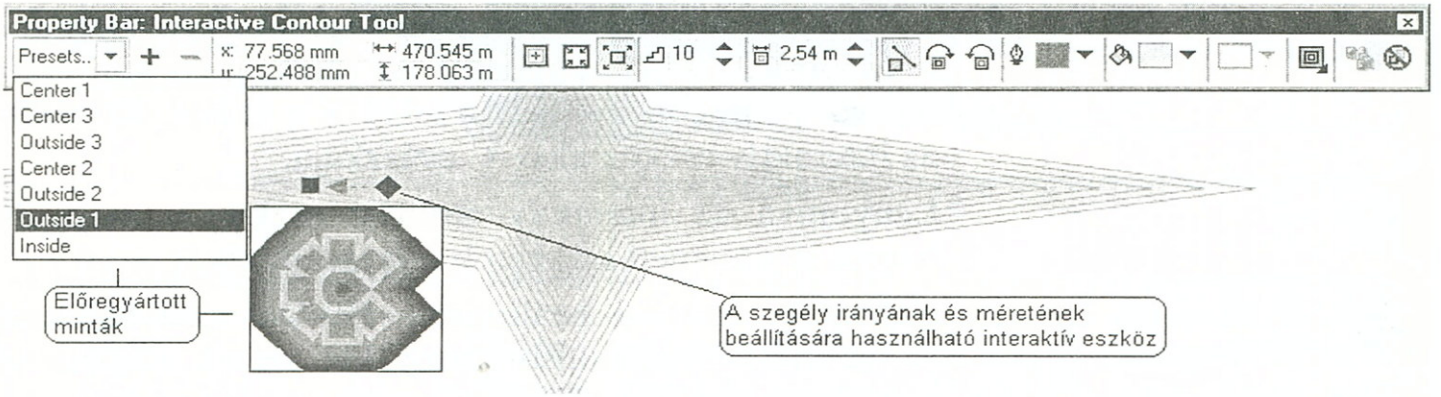
Presets..	Előre beállított áttűnési minták. A legegyszerűbb, ha a kezdő és záró rajzelem kijelölése után innen választunk, majd a beállításokat módosítjuk akár a tulajdonságsávon, akár az interaktív eszköz csúszkáival.
+	Az előre beállított áttűnési minták listáját bővíti saját összeállításunkkal az ikonra kattintás után.
−	Törli a mintagyűjteményből a korábban felvett saját mintát.
x: 141.631 mm y: 227.016 mm	Az átmeneti objektumsorozat elhelyezkedése a lapon.
248.606 m 61.204 mm	Az átmeneti objektumsorozat mérete.
	Vált az átmeneti lépések számának, illetve az átmeneti idomok közötti távolság megadása közt.
22 25.4 mm	Az átmenet lépéseinek száma vagy az egyes közbülső lépések távolsága.
0,0 °	Az összes szög, amely az átmeneti lépések elforgatási szögeinek összegzéséből adódik.
	Az elforgatott átmeneti objektumokat alkalmazó áttűnéseknél a kiinduló szöget megcseréli a két objektum között.

	A kezdő és végobjektum színei között a legrövidebb átmenet.
	A kezdő és végobjektum színei között a spektrumban az óramutató járásának megfelelő irányú áttűnés.
	Az óramutató járásával ellentétes irányú áttűnés.
  	Az ikonnal megjeleníthető csúszkákkal sűríthetjük az átmeneti objektumokat vagy színeket az átmeneti útvonal elején vagy végén. Újdonság, hogy a két jellemző egymástól függetlenül állítható, ha felengedjük a kapcsolót. Korábban ez a kapcsoló közvetlenül a tulajdonságsávon szerepelt. Az alakzatok sűrítésére szolgál az interaktív eszköz felső ▾ a színek sűrítésére az interaktív eszköz alsó ▴ csúszkája.
	Lenyomva az interaktív áttűnési eszközön módosíthatjuk az átmeneti alakzatok méretváltozását.
  	Különféle áttünési beállítások. Például szétvághatjuk az áttünési objektumsorozatot két részre (**Split**). A szétvágott részekre eltérő jellemzőket is megadhatunk.  *2-91. ábra*
	Megmutatja az áttűnési objektum kezdő és záró elemeit, illetve lehetőség van helyettük új, hasonló elemek felvételére.
	Az áttűnési objektum elemeit az ikonra kattintás után megjelölt, görbe vagy vonal objektum mentén helyezi el. A kinyíló **New Path** parancsával új útvonalgörbét adhatunk meg.
	Átmásolja a kijelölt áttűnési objektumra az ikonra kattintás után megjelölt objektum áttűnési tulajdonságait.
	Törli az átmeneti lépéseket.

Interaktív körvonal eszköz



Az Interactive Contour Tool (interaktív körvonal eszköz) is egy, már a régebbi CorelDRAW változatokban is ismert hatás átdolgozása. Segítségével az objektumok körvonalát az eredetivel párhuzamosan többféleképpen vastagíthatjuk meg. A körvonalat vastagíthatjuk az objektumtól kifelé és az eredeti kuntúrtól befelé is. Választásunktól függően változik a többi beállítható jellemző is. Csoportosított rajzelemhez, bitképhez és bekezdésszöveghez nem rendelhető kontúr. A 10. változatban e hatás tulajdonságsávját is átdolgozták.

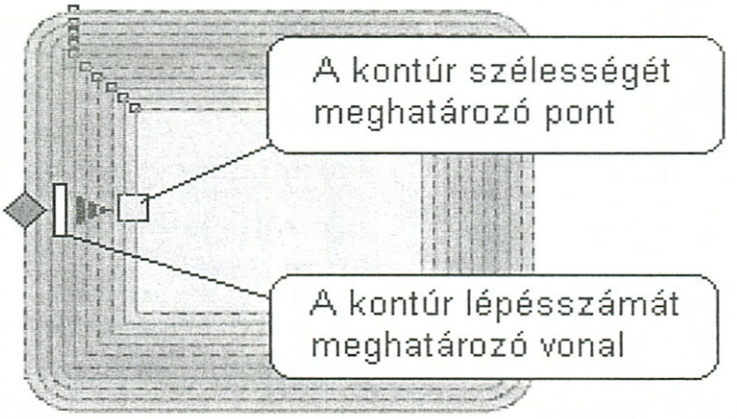


2-92. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

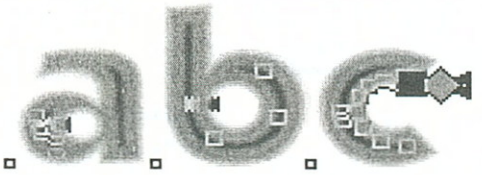
Presets..	Gyárilag beállított körvonal minták. Az innen választott beállításokat is módosíthatjuk akár a tulajdonságsávon, akár az interaktív eszköz csúszkáival.
+	Az előre beállított körvonal minták listáját bővíti saját összeállításunkkal az ikonra kattintás után.
−	Törli a mintagyűjteményből a korábban felvett saját körvonal mintát.
x: 163.181 m y: 262.762 m	Az objektum helyzete. A középpont koordinátáit a lap bal alsó sarkától adjuk meg. Módosítása megfelel az ◆ interaktív elem áthelyezésének.
34.788 mm 52.183 mm	Az objektum vízszintes és függőleges mérete. Módosítása megfelel az ■ interaktív elem áthelyezésének.
	A kontúrt az objektum eredeti körvonalától az objektum közepéig rajzolja meg, vastagságát az objektum szélessége határozza meg (lásd a 2-93. ábrát). A vastagságot az interaktív eszköz végpontjának egeres el-

húzásával vagy a tulajdonságsáv elemeivel szabályozhatjuk. A lépésszámot szintén módosíthatjuk az interaktív eszköz vonalának mozgatásával (ez csak megfelelő objektumméret esetén jelenik meg).



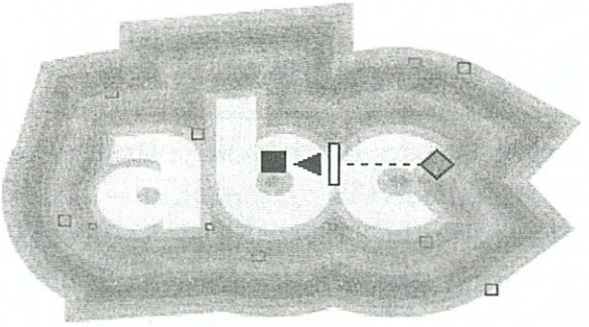
2-93. ábra

A kontúrt az objektum eredeti körvonalától befelé rajzolja meg, vastagságát korlátozza az objektum szélessége (lásd a 2-94. ábrát).



2-94. ábra

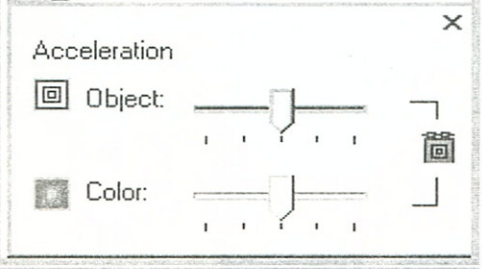
A kontúrt az objektum eredeti körvonalától kifelé rajzolja meg, elvileg korlátlan vastagságban (lásd a 2-92. ás a 2-95. ábrát).



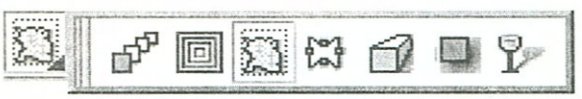
2-95. ábra

A kontúrvonal átmeneti lépéseinek száma.

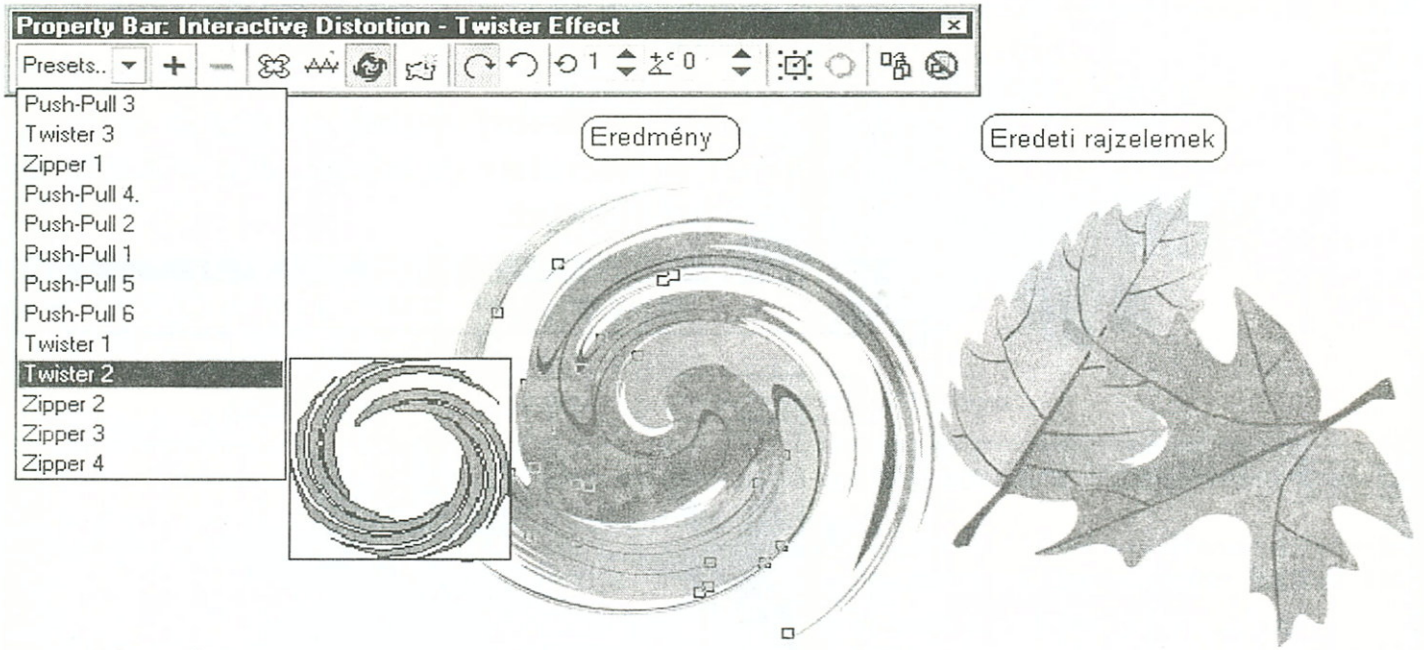
Egyetlen lépésnek megfelelő kontúr vastagsága (vagyis

	a koncentrikus idomok távolsága egymástól).
	A kezdő és záró körvonalobjektum színei között a legrövidebb átmenet.
	A kezdő és záró körvonalobjektum színei között a spektrumban az óramutató járásának megfelelő irányú színeket állít be.
	A kezdő és záró körvonalobjektum színei között az óramutató járásával ellentétes irányú színeket állít be.
	A záró kontúrobjektum színe. A kezdő szín az objektum eredeti körvonalszíne, amit a palettán állítunk be.
	A záró kontúrobjektum kitöltésszíne. A kezdő szín az objektum eredeti kitöltése, amit a palettán állítunk be.
  	Az ikonnal megjeleníthető csúszkákkal sűríthetjük a kontúrobjektumokat vagy színeket. Újdonság, hogy a két jellemző egymástól függetlenül állítható, ha feloldjuk a kapcsolót. Az alakzatok sűrítésére szolgál az interaktív eszköz függőleges vonalkája is.
	Átmásolja a kijelölt objektumra az ikonra kattintást követően megjelölt objektum kontúrjellemzőit.
	Törli a kijelölt objektum körvonal hatását.

Interaktív torzítás eszköz

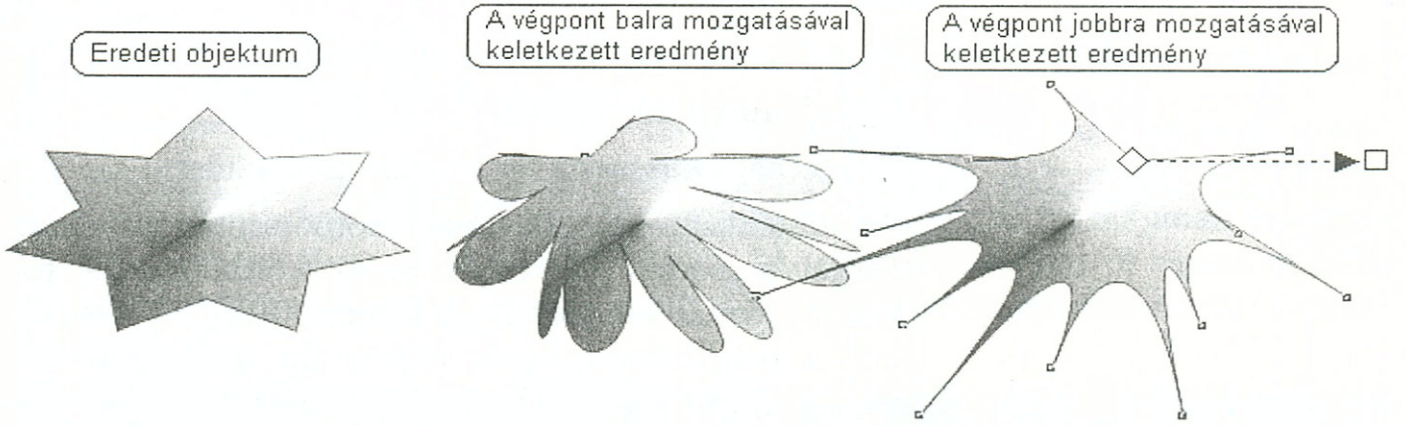


Az Interactive Distortion eszközzel a kijelölt objektum élei, sarkai lekerekíthetők, illetve a csúcsok hegyesebbre húzhatók, elforgathatók, megszaggathatók (lásd a 2-96. ábrát). A nem torzítható rajzelemeket – amelyeket nem jelölhetünk ki – ⃠ „megállni tilos" egérkurzor jelzi, ha az eszköz kiválasztása után megközelítjük a kurzorral. A különféle hatások összegezhetők. Mivel ez a művelet sokszor igen sok időt igényel, végrehajtása előtt érdemes menteni, ugyanakkor a parancsot meg kell erősítenünk a kiadása után megjelenő párbeszédpanelen. Az Esc billentyűvel vagy a **Cancel** nyomógombbal vetjük el a parancs végrehajtását. Ha bejelöljük a párbeszédpanel **Don't show warning again** jelölőnégyzetét, akkor a figyelmeztető párbeszédpanel többé nem jelenik meg.



2-96. ábra

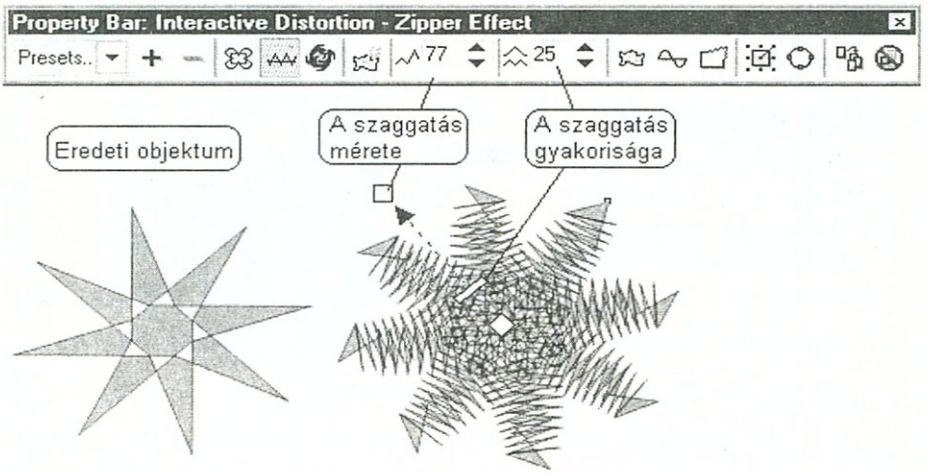
Próbáljuk ki az objektum különböző csomópontjaiból kiindulva ugyanazt a hatást alkalmazni (lásd a 2-97. ábrát). Az interaktív eszköz végpontjainak szimbóluma a választott torzítástípustól függően változik.

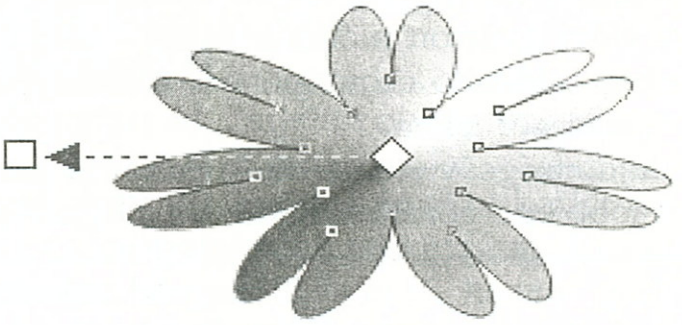


2-97. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

Presets..	Gyárilag beállított torzítás minták. Az innen választott beállításokat is módosíthatjuk akár a tulajdonságsávon, akár az interaktív eszközzel.
+	Az előre beállított torzítás minták listáját bővíti saját összeállításunkkal az ikonra kattintás után.
−	Törli a mintagyűjteményből a korábban felvett saját torzítás mintát.

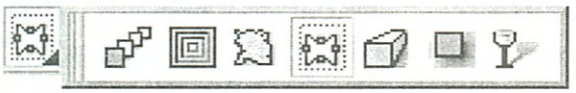
	Nyomó-húzó torzítás (lásd a 2-97. ábrát).
	Cipzár torzítás. A fűrészfogszerű szaggatás méretét és ismétlődését az interaktív eszközön, illetve a tulajdonságsávon is beállíthatjuk.  *2-98. ábra* Ennél az eszköznél választhatjuk még a következő beállítási lehetőségeket: véletlenszerű torzítást alkalmaz. elsimítja a torzítást. felnagyítással hangsúlyozza a torzítást.
	Az objektumot a körvonal csomópontjainál elhúzva-forgatva „sodró", örvénylő hatást kelthetünk. A forgatások számát megadhatjuk numerikusan és szögértékkel a tulajdonságsávon, illetve az interaktív eszköz mozgatásával is. A 2-96. ábrán látható a bemutatott eredeti objektum egyszer körülforgatva:
	Nyomó-húzó torzítás esetén az eltérítés foka. Negatív értékek a nyomást jelzik, legömbölyítik az objektumot, a pozitív értékkel, illetve a húzással a csúcsok élesítését érjük el (lásd a 2-97. ábra jobb oldalát).
	Középpontos torzítás. Ekkor az objektum torzítása szimmetrikusan érinti az összes csomópontot (lásd a 2-99. ábrát).



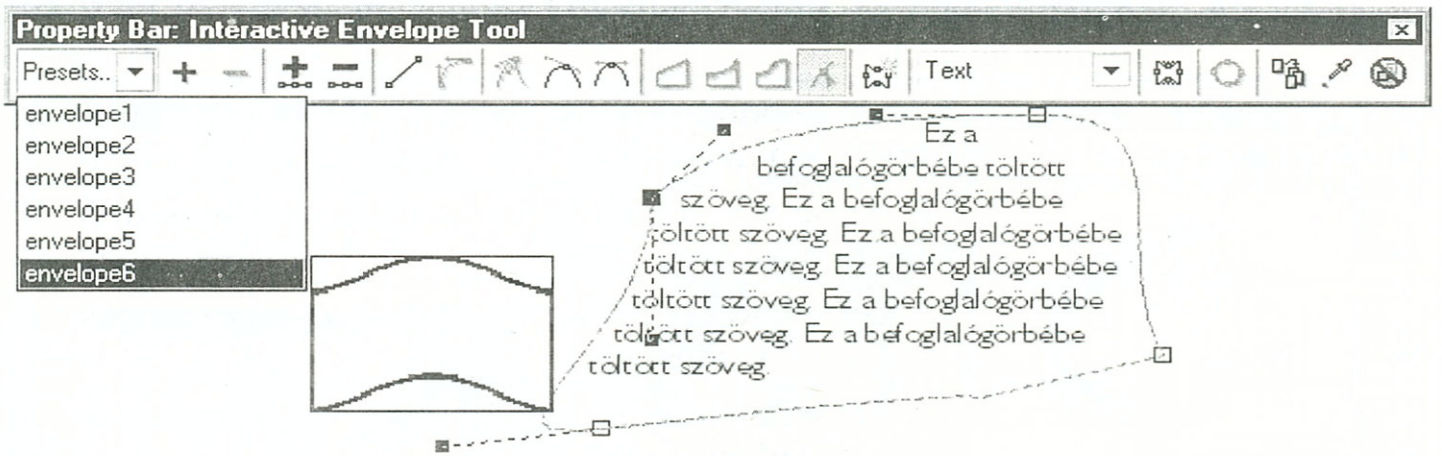
2-99. ábra

	Görbévé konvertálja az objektumot. Megfelel a Ctrl+Q billentyűkombinációnak.
	Átmásolja a kijelölt objektumra az ikonra kattintást követően megjelölt objektum torzítási jellemzőit.
	Törli a kijelölt objektum torzítását.

Interaktív befoglaló eszköz



Az interaktív eszközök kinyílójáról választható Interactive Envelope Tool (interaktív befoglaló eszköz) segítségével burkológörbéket készíthetünk. A burkológörbe olyan hatás, amely a rajzelemet (grafikát, szöveget) befoglaló görbe formájának módosításával teszi lehetővé az objektum torzítását. Itt tehát semmilyen új rajzelem nem jön létre, ezért tárgyalhatnánk a rajzelemek tulajdonságainak módosításával foglalkozó részben is.



2-100. ábra

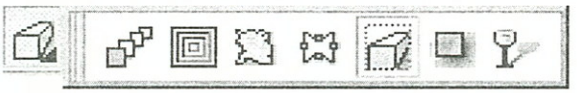
Választhatunk az előre gyártott befoglalók közül, de készíthetünk egyedieket is (akár az előre gyártott módosításával – lásd a 2-100. ábrát). A módosítást a befoglaló görbén található csomópontok és iránypontok mozgatásával végezzük, mint a Bézier típusú görbéken.

A tulajdonságsáv elemei és funkciói (a parancsokat kiadhatjuk a kijelölt csomópontra a jobb egérgombbal kattintva megjelenített helyi menüről is):

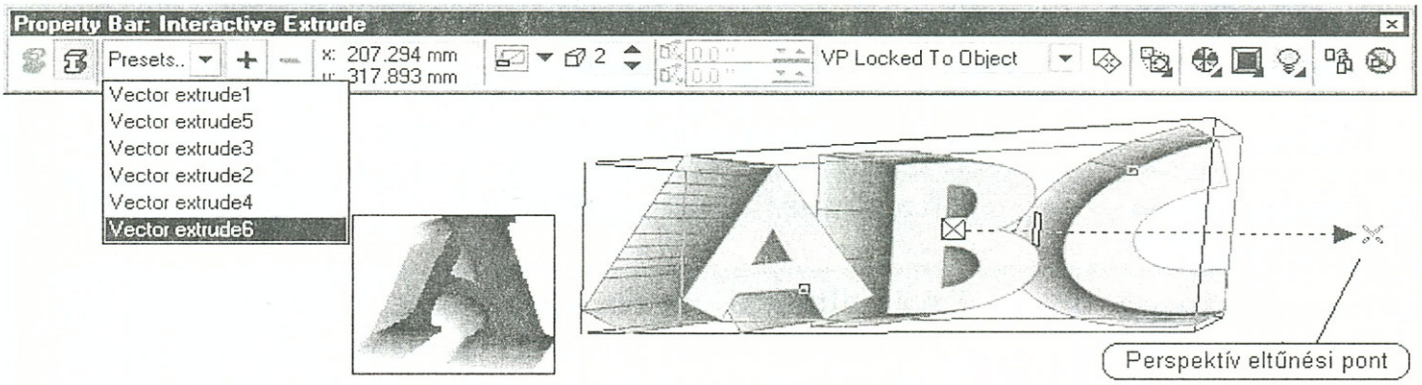
Presets..	Előregyártott befoglaló görbe minták. Az innen választott beállításokat is módosíthatjuk akár a tulajdonságsávon, akár az interaktív eszközzel, vagyis a csomópontok húzásával.
	Az előre beállított befoglaló görbe minták listáját bővíti saját összeállításunkkal az ikonra kattintás után.
	Törli a mintagyűjteményből a korábban kialakított saját befoglaló görbét.
	A befoglaló görbén egy tetszőleges pontra kattintva megjelölt helyen új csomópontot vesz fel. Ha egy csomópontot kijelöltünk, akkor a csomópontot megelőző szakasz felezőjéhez közel veszi fel az új csomópontot.
	Törli a kijelölt csomópontot. Megfelel a Del billentyű lenyomásának.
	A kijelölt görbét a két szomszédos csomópont között egyenessé alakítja.
	Az egyenest görbévé alakítja a két szomszédos csomópont között.
	Csúccsá alakítja a csomópontot.
	Simítja a csomópontot.
	A csomópontra szimmetrikusan alakítja az onnan kiinduló vonalakat.
	A befoglaló görbét egyenes vonalszegmensekből álló vonalként kezeli.
	A befoglaló görbét egygörbületű vonalszegmensekből álló vonalként kezeli.
	A befoglaló görbét kétgörbületű vonalszegmensekből álló vonalként kezeli.
	A befoglaló görbe kijelölt pontjait tetszőleges irányban

	mozgathatjuk akkor is, ha a Putty listán korlátozást állítottunk be.
	Új burkológörbét ad a kijelölt objektumhoz.
Putty	Függőleges vagy vízszintes irányban korlátozza a burkológörbe csomópontjainak mozgatását. Ez csak akkor választható ki, ha nem szöveget, hanem grafikát tartalmaz a burkológörbe. Különben e lista helyén a *Text* listaelem látható.
	Vált a vonalak megtartása, illetve a burkolónak megfelelő görbévé konvertálása között.
	Görbévé konvertálja az objektumot, vagyis érvényesíti a hatást és ezzel új alakzatot hoz létre.
	Átmásolja a kijelölt objektumra az ikonra kattintást követően megjelölt objektum befoglaló-jellemzőit.
	Burkológörbét hoz létre egy kijelölt rajzelem számára az eszköz kiválasztása után megjelölt befoglaló idomból. Ez az ikon a CorelDRAW 10.0-ban jelent meg.
	Törli a kijelölt objektum befoglaló hatását.

Interaktív kihúzás eszköz

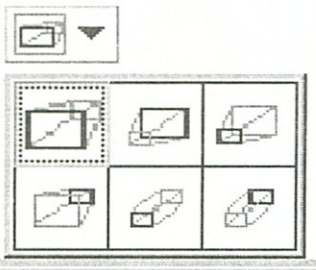
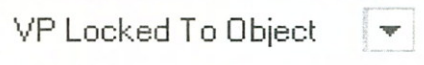


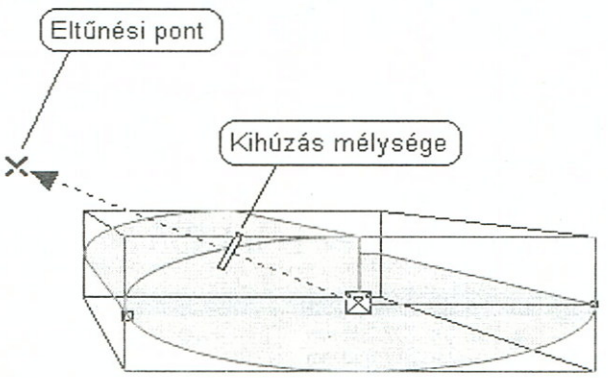
Az interaktív eszközök kinyílójáról választható Interactive Extrude Tool (interaktív kihúzás) eszközzel térbeli megjelenítést kölcsönözhetünk az objektumoknak. Az interaktív befoglalóhoz hasonlóan ez is inkább egy speciális hatásnak tekinthető.



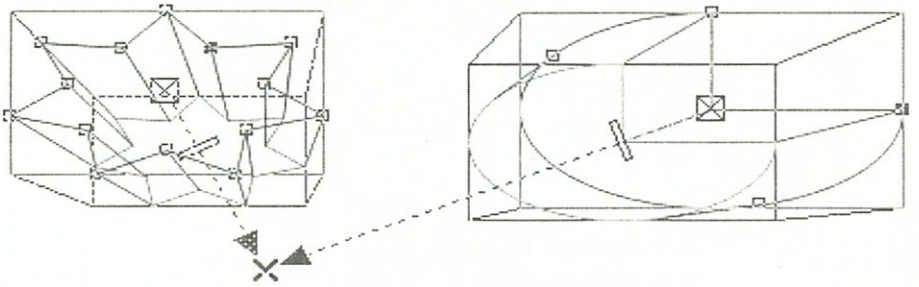
2-101. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

	Bitkép eredményt adó kihúzást állít be.
	Vektorgrafikus eredményt adó kihúzást állít be.
	Előregyártott kihúzás minták. A beállítások egyénileg módosíthatók itt is.
	Az előre beállított kihúzás minták listáját bővíti saját összeállításunkkal az ikonra kattintás után.
	Törli a mintagyűjteményből a korábban kialakított saját kihúzás mintát.
	A kihúzott objektum középpontjának eredeti koordinátái. A középpont koordinátáit a lap bal alsó sarkától adjuk meg.
	A kihúzás típusa. A kinyíló ikonmenüből kiválaszthatjuk a perspektíva alapértelmezett irányait.
	A kihúzás mélysége. Beállítható az interaktív eszközzel is (lásd a 2-102. ábrát).
	Az eltűnési pont koordinátái.
	Az eltűnési pont rögzítésére szolgál. A *Shared Vanishing Point* listaelem kiválasztása után megjelölt objektum eltűnési pontjához igazíthatjuk az aktuális objektum eltűnési pontját (lásd a 2-103. ábrát).

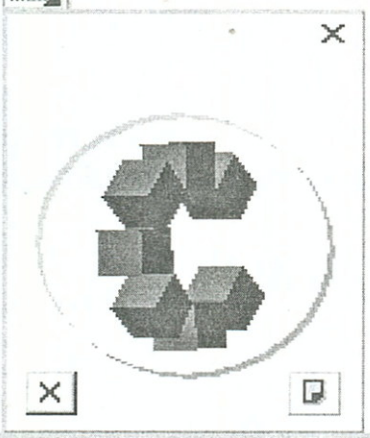


2-102. ábra



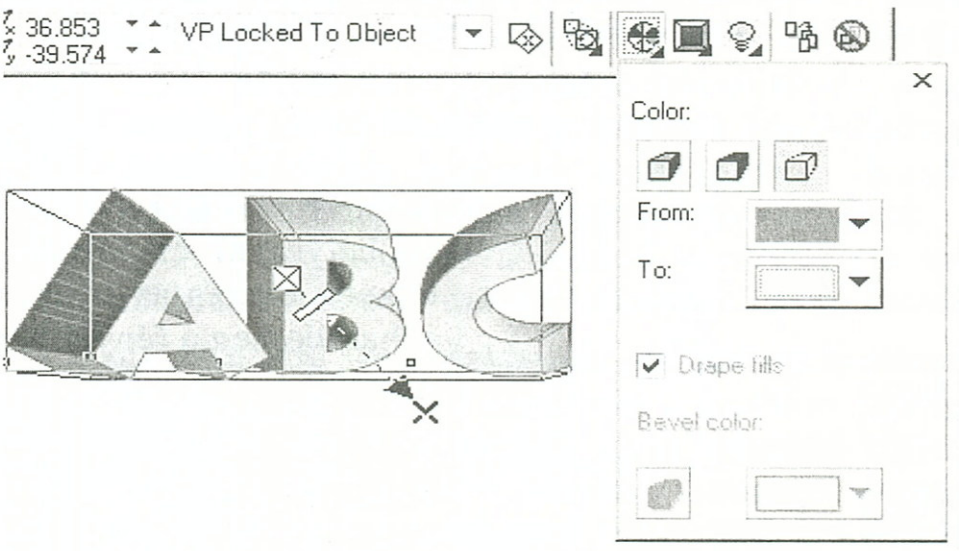
2-103. ábra

Az eltűnési pontot a lap bal alsó sarkához vagy az objektumhoz viszonyítja (módosítja a koordináta rendszer kezdőpontját).



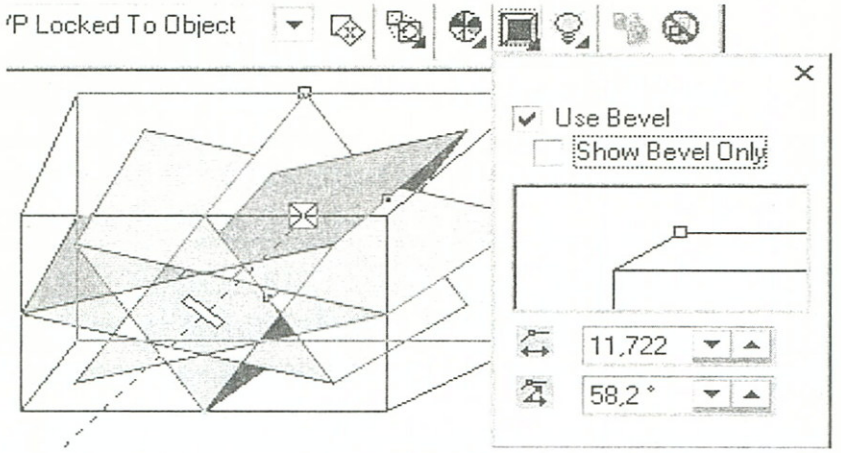
Elforgatja a kihúzást. Ha a legördült beállító segédeszköz nem reagálna, akkor az Alt billentyű nyomvatartása közben végezzük a forgatást. Az eszköz az ikonnal zárható be, az ikonra kattintás után pedig a forgatást a rajzon végezhetjük. Ennél gyorsabb megoldás, ha kétszer a kiválasztott kihúzott rajzelemre kattintunk. Ekkor újabb, forgatásra szolgáló eszközök jelennek meg.

Árnyékolja a kihúzás oldalait, illetve két szín közötti átmenetet állít be (lásd a 2-104. ábrát). A **Drape fills** jelölőnégyzet összehangolja az oldalak kitöltését.



2-104. ábra

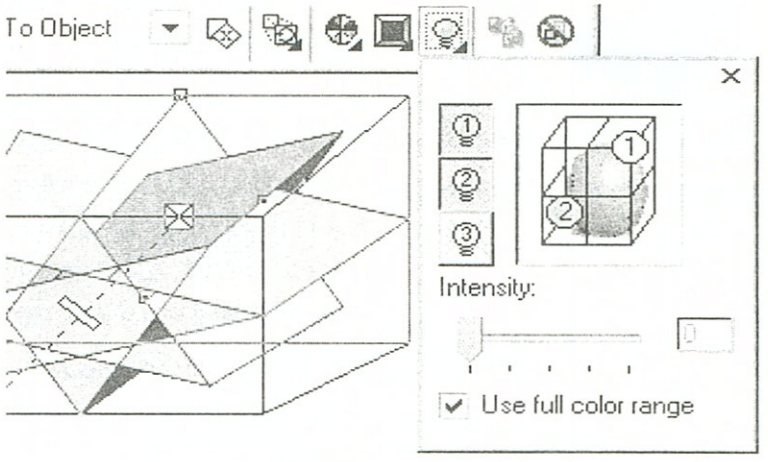
A kihúzás éleit ferdére levágja. Megadhatjuk a levágás méretét és szögét (lásd a 2-105. ábrát).



2-105. ábra

A **Show Bevel Only** jelölőnégyzet kiválasztása után csak a lesarkítást látjuk.

Legfeljebb három, egyenként elhelyezhető és szabályozható fényforrással világíthatjuk meg az objektumot (lásd a 2-106. ábrát).



2-106. ábra

A fényforrásokat a jobb oldali mintaablakban kattintással helyezzük el. Minden egyes fényforrás külön kijelölhető, ezután az **Intensity** csúszkán vagy a mezőben adhatjuk meg a fényerő értékét.

Átmásolja a kijelölt objektumra az ikonra kattintást követően megjelölt objektum kihúzási tulajdonságait.

Törli a kihúzást.

3. fejezet

SZÖVEGEK, SZIMBÓLUMOK

Tartalom

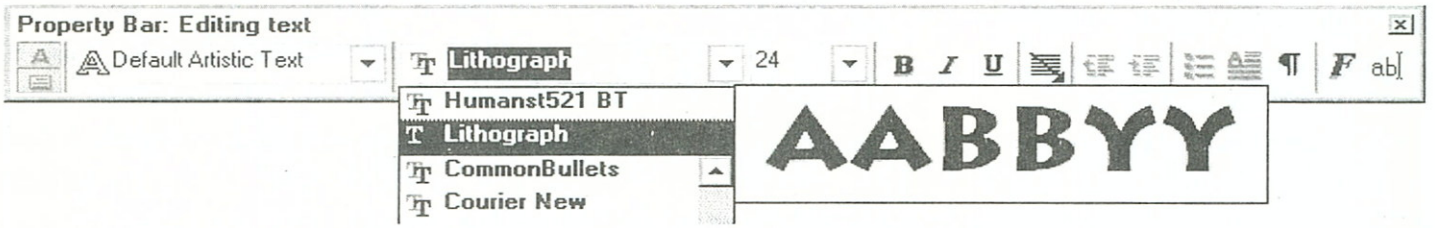
SZÖVEG BEVITELE 190
GRAFIKUS SZÖVEG 191
BEKEZDÉSSZÖVEG 192
KURZORMOZGATÁS 195
SZÖVEGSZERKESZTÉSI BEÁLLÍTÁSOK 196
SZÖVEGÍRÁS, JAVÍTÁS 200
SZÖVEGKIJELÖLÉS 202
VÁGÁS ÉS ÁTHELYEZÉS 203
UGRÁS ADOTT HELYRE 203
SZÖVEGKERESÉS ÉS CSERE 204
SZÖVEGFÁJL IMPORTÁLÁSA 205
SZÖVEGFORMÁZÁS 206
KIS- ÉS NAGYBETŰ VÁLTÁSA 206
KARAKTERFORMÁK 207
BEKEZDÉSFORMÁK 212
TABULÁTOROK BEÁLLÍTÁSA 216
FELSOROLÁSJELÖLÉS 218
INICIÁLÉ KÉSZÍTÉSE 219
BEKEZDÉSFORMÁZÁS TULAJDONSÁGSÁVVAL 220
BEKEZDÉSFORMÁZÁS VONALZÓVAL 221
SZÖVEG GÖRBÉRE ILLESZTÉSE 221
KERET ÉS A HASÁBJELLEMZŐK BEÁLLÍTÁSA 223
STÍLUSOK KEZELÉSE 224
NYELVI SZOLGÁLTATÁSOK 227
SZIMBÓLUMOK KEZELÉSE 235
SZIMBÓLUMOK BEVITELE 236
SZIMBÓLUMOK ÁTALAKÍTÁSA 238
SAJÁT SZIMBÓLUMOK LÉTREHOZÁSA 239

A CorelDRAW! programban korábban a szöveg eszközből indíthattuk a szimbólumok beépítését is. Ez utóbbira a 7.0-s változatban külön redőnymenüt alakítottak ki. A 9.0-s változatban ezt is felváltotta a dokkolt ablak. Az újdonságok között említettük, hogy a CorelDRAW 10 szövegkezelését jelentősen átalakították, így egyszerűbben és gyorsabban, új formai megoldások alkalmazásával dolgozhatunk. Átalakították a **Format Text** párbeszédpanelt, újabban egyetlen párbeszédpanel lapjainak mezőivel, a korábbinál áttekinthetőbben formázhatjuk a karaktereket és a bekezdéseket, használhatunk stílusokat (lásd az 1-3. ábrát). Egyszerűsítették a tabulátor, hasáb és iniciálé beállításokat is.

Továbbfejlesztették a szövegszerkesztő funkciót, a Microsoft Word szövegszerkesztőjéhez hasonló automatikus helyesírás-ellenőrző és automatikus javító funkciókat építettek be. A szöveg szerkesztése és utólagos módosítása a korábbiaknál barátságosabb környezetben végezhető.

A 7.0-s programváltozattól kezdődően a korábbiaktól eltérő módon adhatunk meg szövegeket a Text eszközzel. Az eszköz kiválasztása után egyetlen kattintással a grafikus szöveg kezdetének helyét jelöljük ki, a bekezdésszöveg helyét egérrel rajzolt kerettel határozzuk meg. Ezen kívül importálhatunk szövegállományokat, és a Windows vágólapjára akár más alkalmazásból másolt szövegeket is beilleszthetjük.

Grafikus szöveg létrehozására korábban az , a bekezdésszövegek létrehozására az ikon szolgált. Ma elegendő az eszköz választása után a grafikus szöveg beviteléhez egyszer a beszúrási pontra kattintani, a bekezdésszöveghez húzással megadni a szöveg kereteit. A grafikus szöveg vonalhoz igazítható, és az **Effects** menü parancsaival, illetve az előző fejezetben ismertetett interaktív eszközökkel különleges hatások érvényesíthetők rá. Utólag módosítható, szövegként formázható mindaddig, amíg a szövegobjektumot görbévé nem alakítottuk. A szövegként formázás annyit jelent, hogy megváltoztathatjuk a szöveg karakterjellemzőit, automatikus elválasztást, bajuszkaraktereket, behúzásokat, hasábokat alkalmazhatunk. Csak a grafikus szövegekkel végezhetjük a karaktersor görbére illesztését, kivonatolását, visszaillesztését (azaz a szöveg szerkesztését más szövegszerkesztővel), a bekezdésszöveg tartalmának keretbe vagy más objektumba folyatását.

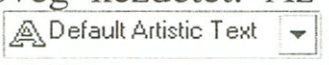
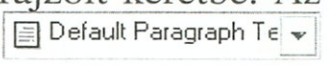


3-1. ábra

Akár a grafikus, akár a bekezdésszöveget visszük be, egyaránt megjelenik az **Editing Text** tulajdonságsáv (lásd a 3-1. ábrát).

Szöveg bevitele

A szöveg bevitelére négy lehetőséget alkalmazhatunk:

- **Grafikus szöveg** bevitelét a **Toolbox** eszköztár Text Tool ikonjára kattintás vagy az F8 billentyű lenyomása után. A grafikus szöveghez egyetlen kattintással jelöljük ki a szöveg kezdetét. Az **Editing Text** tulajdonságsáv stílusválasztó listáján ekkor a  listaelem jelenik meg.
- **Bekezdésszöveg** bevitelét az ikonra kattintás után megrajzolt keretbe. Az **Editing Text** tulajdonságsáv stílusválasztó listáján ekkor a  listaelem jelenik meg.
- Szövegállományok importját a **File** menü **Import** parancsával, a Ctrl+I billentyűkombinációval vagy az ikonnal. Szöveget importálhatunk a **Text** menü **Edit Text** parancsával megjelenített párbeszédpanel **Import** nyomógombjára kattintással is. Az importálható állományok típusa többek között ANSI *.txt,* Microsoft Word *.doc*, illetve Wordperfect *.wpd, wp5,* WordStar *.ws*, wsd,* XYWrite *.xy,* Lotus 1-2-3 *.wk* stb. lehet.

- Egy másik alkalmazásban a vágóasztalra másolt szöveg beillesztésével. Erre az **Edit** vagy a helyi menü **Paste** parancsát, a Ctrl+V vagy a Shift+Ins billentyűkombinációt, illetve az ikont alkalmazzuk.

Már a CorelDRAW saját szerkesztőeszközeivel történő bevitel előtt is meghatározhatjuk a leendő szöveg formáját a **Text** menü **Format Text** parancsával, vagy a Ctrl+T billentyűkombinációval, illetve a tulajdonságsáv beállításaival. A beállításokat segíti, hogy a karakterkészlet választásnál megjelenik a minta is (lásd a 3-1. ábrát). Az ezután megadott jellemzők alapértelmezettek lesznek, azaz minden szövegbevitel az itt meghatározott formájú lesz, de ez később megváltoztatható.

A szöveg bevitele során alkalmazhatjuk az Alt billentyű nyomva tartása mellett a numerikus billentyűzetrészen begépelt kódokat, amelyeknek megfelelő karakterek az Alt billentyű felengedése után jelennek meg. A megfelelő kódokat a Windows Karaktertábla alkalmazásából olvashatjuk ki.

A magyar ékezetes karaktereket természetesen legkönnyebben a magyar billentyűzetkiosztás telepítésével érhetjük el. Ezt a Windows **Vezérlőpult** (Control panel) rendszermappájának **Billentyűzet** (Keyboard) alkalmazásában, a **Nyelv** (Language) párbeszédpanel-lapján állítjuk be. Érdemes megtartani az angol (amerikai) billentyűzetkiosztást is, hogy az eredeti billentyűzet-kiosztás szerinti karakterek is könnyen bevihetők maradjanak. A két vagy több billentyűzet-kiosztás között a Windows tálcájának jobb oldalán megtalálható ikonja vagy a megfelelő (például Alt+Shift) billentyűkombinációk lenyomásával válthatunk. Ezzel egyúttal váltunk a nyelvekhez kapcsolódó szolgáltatásokban is.

Grafikus szöveg

A grafikus szövegeket különleges hatások (szöveg görbére illesztése, kihúzás, kontúrozás stb.) alkalmazására használjuk. Az ilyen objektumok legfeljebb 32 000 karaktert tartalmazhatnak. Grafikus szöveg bevitelét a Toolbox Text ikonjára kattintás, vagy az F8 billentyű megnyomása után végezhetjük. Az ikonra kattintást követően kattintással jelöljük ki a rajzlapon a szöveg helyét. Ekkor azon a helyen megjelenik a szöveges kurzor. Most már begépelhetjük a szöveget. A szövegbevitel közben a következő billentyűparancsokat alkalmazhatjuk:

Billentyű	Hatása
Ctrl+T	Megjeleníti a **Format Text** párbeszédpanelt, ahol módosíthatjuk a grafikus szöveg jellemzőit.
Shift+F3	Betűméretet vált (kisbetűt nagybetűre cserél stb.).
Alt+F12	Illesztés a betűk alapvonalára.
Ctrl+F12	Elindítja a helyesírás-ellenőrzést.
Ctrl+Shift+C	Megjeleníti az összes nem nyomtatható karaktert.

Ctrl+Shift+T — Az **Edit Text** párbeszédpanelre vált, ahol kényelmesebben áttekinthető, szerkeszthető, formázható a szöveg.

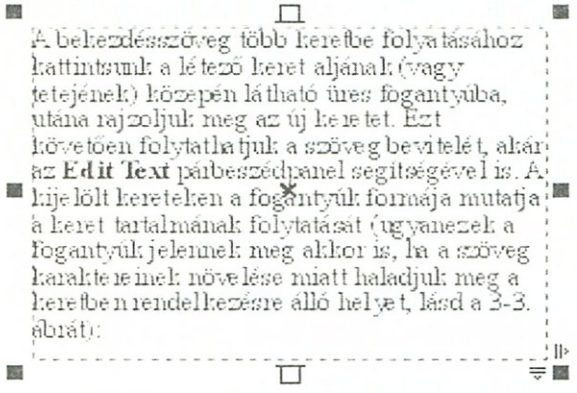
A grafikus szöveg utólagos módosítását az **Edit Text** párbeszédpanelen, vagy a képernyőn szerkesztve végezzük.

A Shape formázóeszközzel (illetve az F10 billentyű lenyomása után) kiválasztva a grafikus szöveget, azon karakterenként megváltoztathatjuk jellemzőket, a karakter és a sortávolságot.

A begépelt szöveg az alapértelmezett jellemzőket viseli. A szöveg kijelölését követő, utólagos formázásra a **Text** eszköztár, az **Editing Text** tulajdonságsáv és a **Text** menü parancsai egyaránt használhatók. Ezeket később részletesen ismertetjük. A grafikus szöveg a **Text** menü **Convert To Paragraph Text** parancsával vagy a Ctrl+F8 billentyűkombinációval, illetve az ikonnal bekezdésszöveggé alakítható, ugyanígy a **Convert To Artistic Text** parancsával, vagy a Ctrl+F8 billentyűkombinációval, illetve az ikonnal visszaalakítható grafikus szöveggé (ha nincsenek más szövegkerettel csatolt kapcsolatban – lásd alább).

Bekezdésszöveg

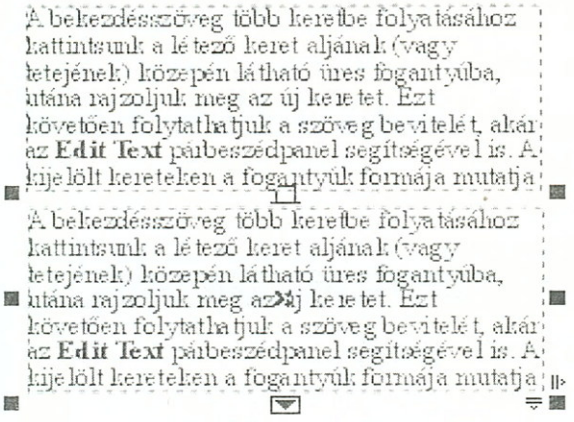
A bekezdésszövegek nagyobb szövegtömbök. Egy dokumentumban több, egymáshoz fűzött keretet alkalmazhatunk, egy keretcsoport legfeljebb 32 000 keretet, egy keret legfeljebb 32 000 bekezdést, egy bekezdés legfeljebb 32 000 karaktert tartalmazhat. Így akár 999 oldalas dokumentumot is kialakíthatunk. A bekezdés formázása során a szöveget keretbe, hasábba foglalhatjuk, felsorolásjellel (bajusszal) láthatjuk el, behúzásokat, bekezdésigazítást alkalmazhatunk. A bekezdésszöveget más objektumok körül körülfuttathatjuk a burkológörbék segítségével. Ugyanakkor jóval kevesebb grafikus hatás érvényesíthető ezen a szövegtípuson. Különleges hatásokhoz ezért inkább a grafikus szöveget alkalmazzuk.



3-2. ábra

Bekezdésszöveg bevitelét a Toolbox Text ikonjára kattintás, vagy az F8 billentyű megnyomása után végezhetjük. Az ikonra kattintást követően egeres húzással jelöljük ki a rajzlapon a szöveg helyét (lásd a 3-2. ábrát). Utána begépelhetjük a szöveget. A sorok végén ne nyomjuk meg az Enter billentyűt, mert a program magától a keretbe tördeli a szöveget. Csak új bekezdések indításához nyomjuk meg az Enter billentyűt. Vannak olyan formátumjellemzők, amelyek kizárólag a bekezdésekre vonatkoznak, így a bekezdésszöveg objektumokban két Enter lenyomása közötti területre

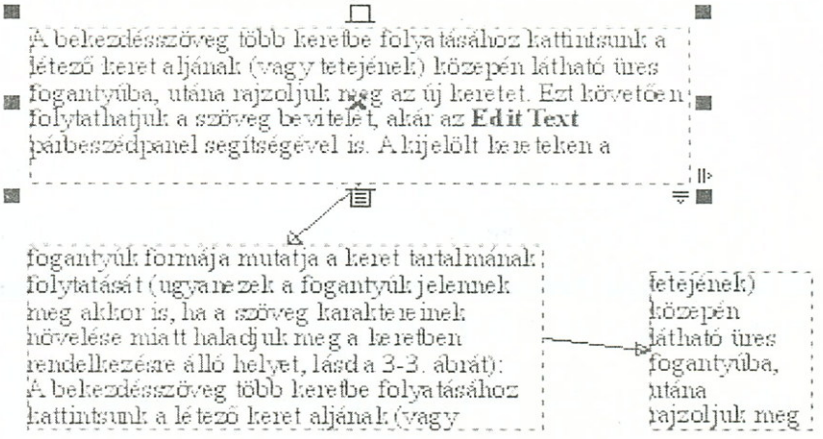
érvényesíthetők (azon belül nem változtathatók meg), de természetesen több bekezdésnek is lehet ugyanaz a formátuma.



3-3. ábra

A bekezdésszöveg több keretbe folyatásához kattintsunk a létező keret aljának (vagy tetejének) közepén látható üres fogantyúba, utána rajzoljuk meg az új keretet. Ezt követően folytathatjuk a szöveg bevitelét, akár az **Edit Text** párbeszédpanel segítségével is. A kijelölt kereteken a fogantyúk formája mutatja a keret tartalmának folytatását (ugyanezek a fogantyúk jelennek meg akkor is, ha a szöveg karaktereinek növelése miatt haladjuk meg a keretben rendelkezésre álló helyet, lásd a 3-3. ábrát):

- A keretnek nincs előzménye.
- A keretnek előzménye van egy előző keretben.
- A keret tartalma nem folytatódik másik keretben, teljes egészében elfér (vagy a szöveg végét legalábbis a kijelölt keret tartalmazza).
- A keret tartalma nem fér el a keretben, szükséges a keret méretének növelése (egeres vontatással), vagy újabb keret létrehozása és abba a szöveg átfolyatása.
- A keret tartalma másik keretben folytatódik.

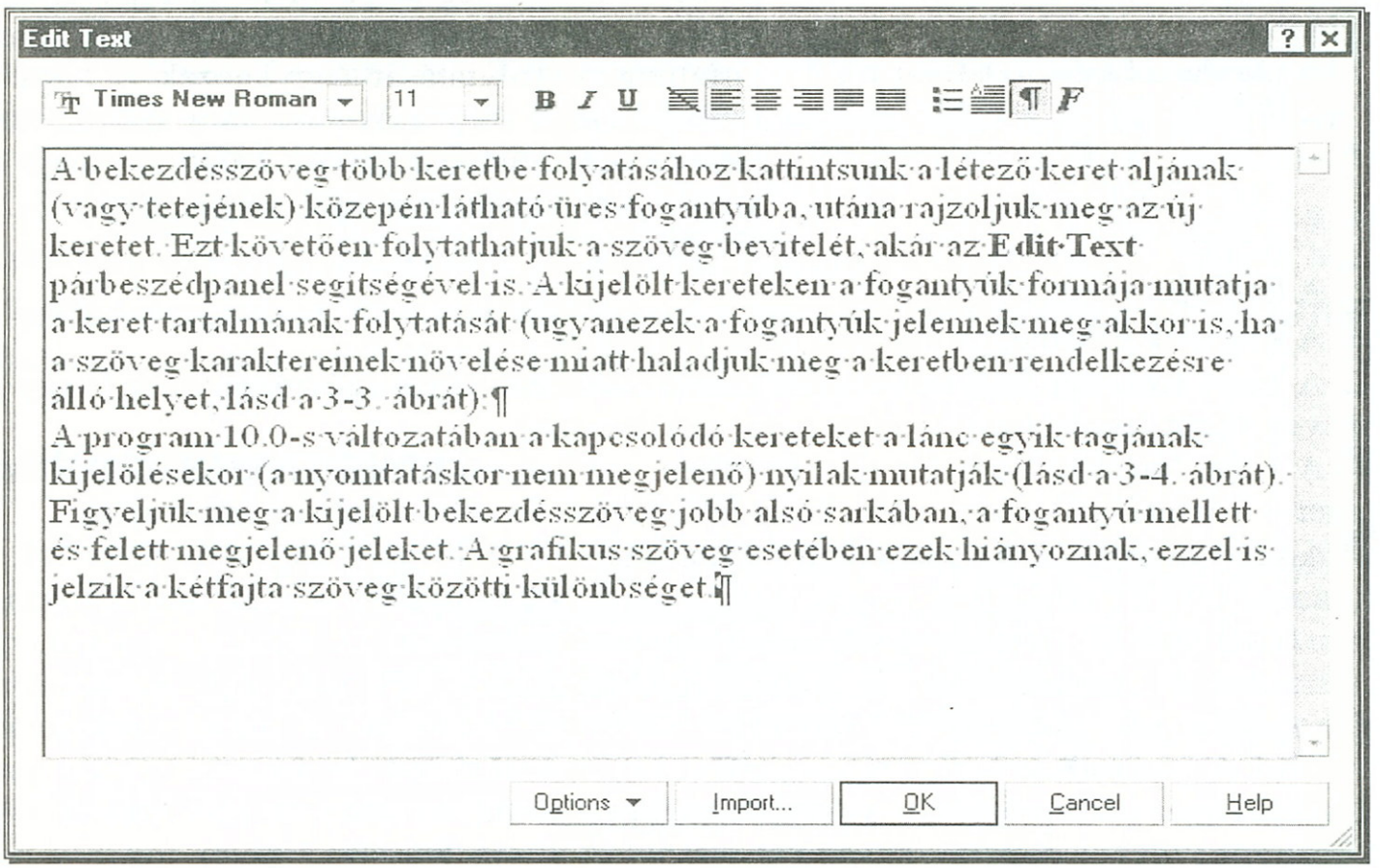


3-4. ábra

A program 10.0-s változatában a kapcsolódó kereteket a lánc egyik tagjának kijelölésekor (a nyomtatáskor nem megjelenő) nyilak mutatják (lásd a 3-4. ábrát). Figyeljük meg a kijelölt bekezdésszöveg jobb alsó sarkában, a fogantyú mellett és felett megjelenő jeleket. A grafikus szöveg esetében ezek hiányoznak, ezzel is jelzik a kétfajta szöveg közötti különbséget.

Az összekapcsolt szövegkeretek tartalma egyszerűen módosítható. A program automatikusan áttölti a túlcsorduló szövegeket a kapcsolt keretbe. A Ctrl+Shift+T billentyűkombinációval, illetve a **Text** menü **Edit Text** parancsával, az ab| Edit

Text ikonnal megjelenített párbeszédpanel egyetlen ablakban teszi lehetővé az összekapcsolt szövegkeretek tartalmának szerkesztését (lásd a 3-5. ábrát). A párbeszédpanel a jobb alsó sarkát húzva tetszőlegesen átméretezhető, alkalmazható eszközei megegyeznek a Microsoft széles körben elterjedt Word szövegszerkesztőjének eszközeivel. Például az ¶ ikonnal megjeleníthetjük a nem nyomtatható karaktereket. Az **Options** nyomógombbal megjelenített menüben további működési paramétereket állíthatunk be.



3-5. ábra

A szövegkereteket utólag összekepcsolhatjuk, ha a megfelelő sorrendben kijelöljük őket, majd kiadjuk a **Text** menü **Link** parancsát vagy az ikonra kattintunk. A csatolást a **Text** menü **Unlink** parancsával vagy az ikonra kattintva szüntetjük meg. Ezek a lehetőségek is a legújabb programverzióban jelentek meg.

A bekezdésszövegek keretei egyesíthetők. Ehhez a Shift billentyű nyomvatartása közben válasszuk ki az egyesítendő kereteket abban a sorrendben, amelyben a szövegeket az egyesített keretben látni szeretnénk, majd adjuk ki az **Arrange** menü **Combine** parancsát, illetve nyomjuk meg a Ctrl+L billentyűkombinációt vagy kattintsunk a Combine ikonra. Az egyesített keretek az **Arrange** menü **Break Paragraph Text Apart** parancsával, a Ctrl+K billentyűkombinációval vagy

a Break Apart ikonnal bonthatók ismét eredeti önálló részeikre, azaz egymástól függetlenül mozgatható keretekre. A csatolt keretek nem kombinálhatók.

Kurzormozgatás

A kurzort, amellyel a gépelés helyét jelöljük ki a szövegben, a billentyűvel vagy az egérkurzor segítségével mozgatjuk. A **Text** menü **Edit Text** parancsával vagy a Ctrl+Shift+T billentyűkombinációval, illetve az Edit Text ikonnal megjelenített párbeszédpanelen sokkal könnyebben szerkeszthetők a grafikus és a bekezdésszövegek egyaránt (lásd a 3-5. ábrát).

A kurzor relatív helyzetét mutatja a párbeszédpanelben a gördítőjel. A függőleges gördítősávon az egér segítségével mozgatva a gördítőjelt, vagy a gördítősáv végén látható nyilakra kattintva mozoghatunk a szövegben. Ha a szövegben valahova kattintunk az egérrel, akkor a szöveges kurzor az egérkurzor helyére kerül. A következő billentyűk is a kurzormozgatásra szolgálnak (ezek a billentyűk is ismétlők, amíg lenyomva tartjuk azokat, az általuk kiváltott mozgás ismétlődik):

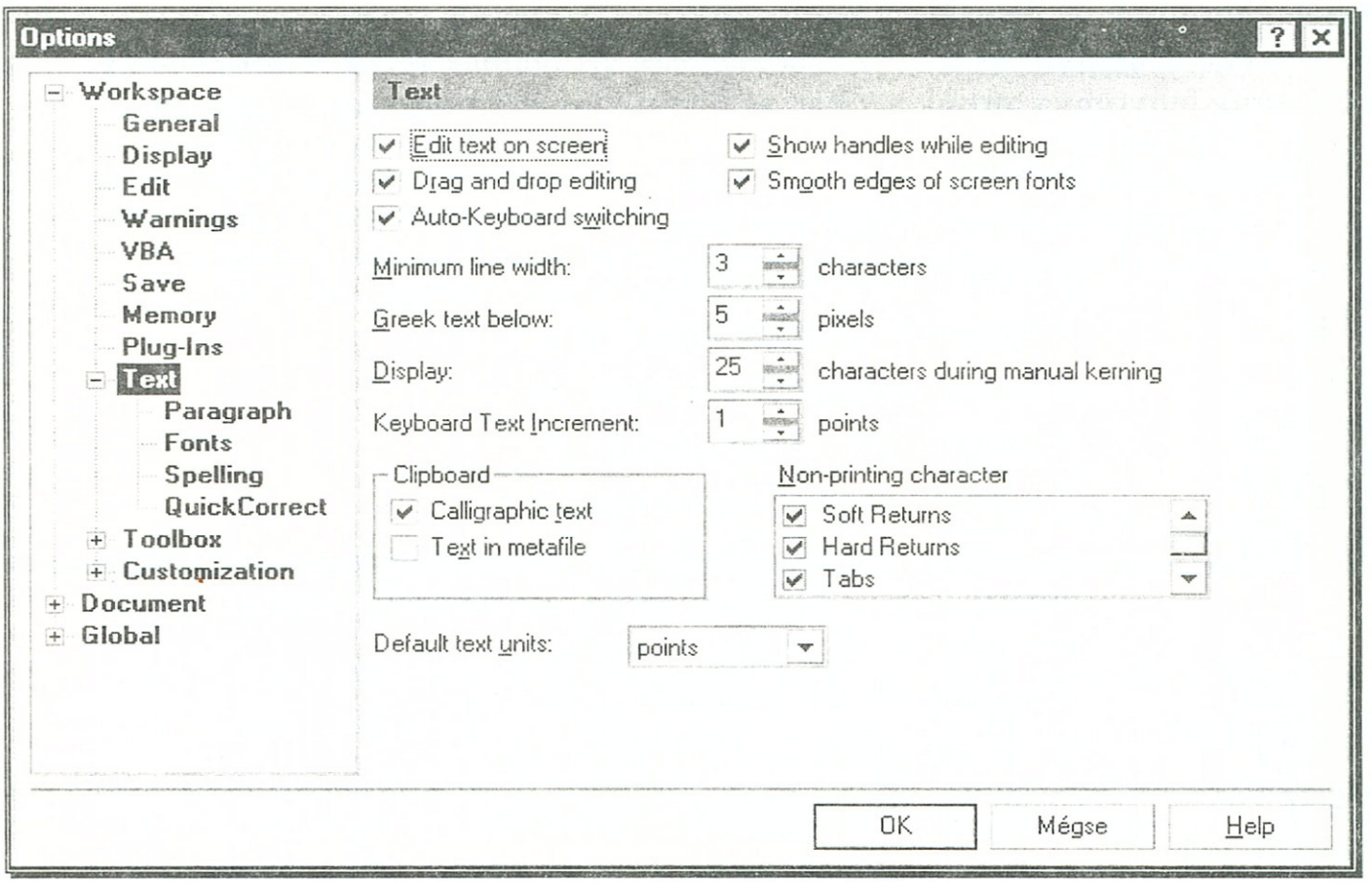
Billentyű	Hatása
↑	A kurzor feletti sorra lép.
↓	A kurzor alatti sorra lép.
→	A kurzort követő karakterre lép.
←	A kurzort megelőző karakterre lép.
Ctrl+→	A kurzort követő szó elejére lép.
Ctrl+←	A kurzort megelőző szó elejére lép.
Ctrl+↑	A kurzort tartalmazó bekezdés elejére lép (emlékeztetőül: a bekezdések az Enter billentyű lenyomásáig tartanak, jelük a bekezdések végén álló ¶ karakter).
Ctrl+↓	A kurzort követő bekezdés elejére lép.
Home	A kurzort tartalmazó sor elejére lép.
End	A kurzort tartalmazó sor végére lép.
Ctrl+Home	A párbeszédpanel első karakterére lép.
Ctrl+End	A párbeszédpanel utolsó karakterére lép.
PgUp	A kurzortól egy képernyőnyit a szöveg eleje felé lép.
PgDn	A kurzortól egy képernyőnyit a szöveg vége felé lép.

Lehetőségünk van arra, hogy minden szöveget az **Edit Text** párbeszédpanelen szerkesszünk. Ehhez kapcsoljuk ki a **Tools** menü **Options/Text** párbeszédpanel-

lapján az **Edit text on screen** jelölőnégyzetet. Az **Options/Text** párbeszédpanellap jelenik meg az **Options** nyomógomb lenyomása után megjelenő menü **Text Options** parancsára is (lásd a 3-6. ábrát).

Szövegszerkesztési beállítások

A **Tools** menü **Options** parancsával, illetve a Ctrl+J billentyűkombinációval vagy az Options, illetve Text Options ikonnal megjelenített *Workspace/Text* párbeszédpanelen állítjuk be azokat a kapcsolókat, amelyekkel szövegszerkesztőnket a megfelelő funkciókkal látjuk el (lásd a 3-6. ábrát). A bemutatott párbeszédpanelek itt is az alapértelmezés szerinti kapcsolóállásokat ábrázolják. Az összes fontos lehetőséget igyekszünk ismertetni, azonban a teljes részletességű bemutatásra nincs helyünk.



3-6. ábra

Az **Edit text on screen** jelölőnégyzet kiválasztása biztosítja, hogy a szövegeket közvetlenül a dokumentumablakban szerkesszük. A **Drag and Drop editing** jelölőnégyzet bekapcsolásával érjük el, hogy szövegszerkesztés közben közvetlenül a képernyőn vághatunk és illeszthetünk be szövegeket. A **Show handles while**

editing jelölőnégyzet bekapcsolt állapotában jelennek meg a szövegkeretek kiválasztását, kapcsolatait bemutató keretjelek (lásd a 3-2., 3-3. és a 3-4. ábrát). A **Smooth edges of screen fonts** jelölőnégyzet bekapcsolása után a szürke árnyalatos kitöltéssel beírt karakterek megjelenítését javítja a program.

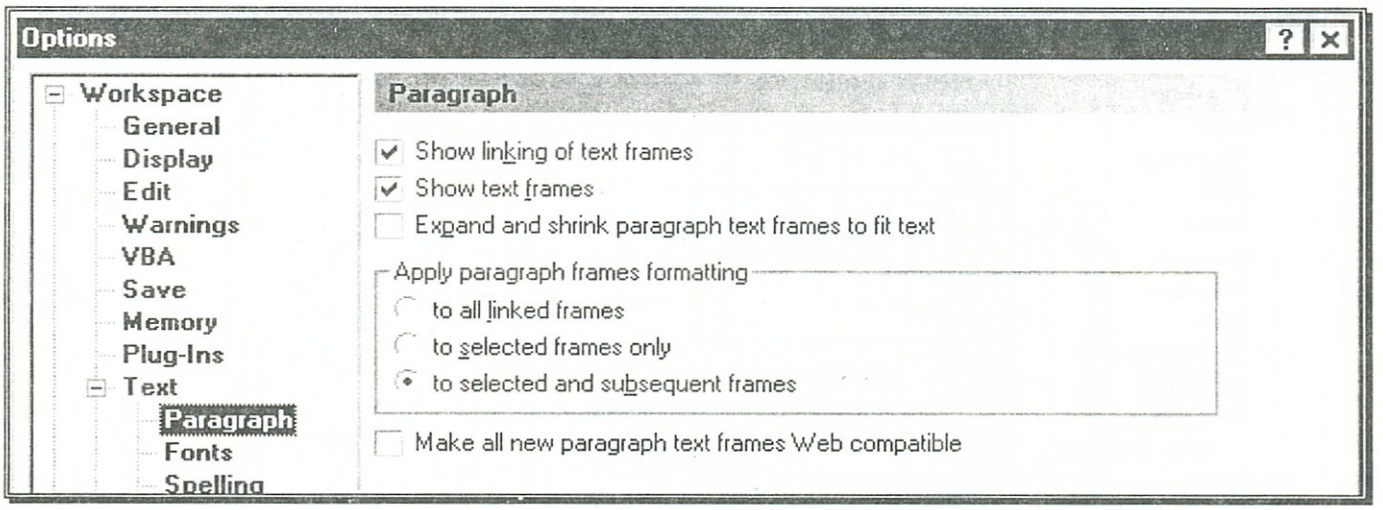
A **Minimum line width** mezőben karakterekben adjuk meg a sorok legkisebb szélességét. A **Keyboard text increment** mezőben adjuk meg az a pontértéket, amellyel a szövegszerkesztés közben (a NumLock kapcsoló lenyomott állapotában) a karakterek méretét növeljük a Ctrl+Numpad6, illetve csökkentjük a Ctrl+Numpad4 billentyűkombinációval.

A **Non-printing character** csoportban adjuk meg a szerkesztés közben alkalmazható nem nyomtatható karaktereket: *Hard Returns* – az Enter billentyűvel gépeljük be (új bekezdést kezd), *Soft Returns* – a Shift+Enter billentyűvel gépeljük be (sort emel a bekezdésen belül), *Tabs* – a Tab billentyűvel gépeljük be (nagyobb, meghatározott távolságot szúr be a szövegbe), *Spaces* – szóközök. A nem nyomtatható karaktereket az ¶ ikonnal, vagy a **Text** menü **Show Non-Printing Characters** parancsával jelenítjük meg a szövegszerkesztést közvetlenül a dokumentumban végezve. A szövegszerkesztésre szolgáló **Edit Text** párbeszédpanelen csak az ikont alkalmazhatjuk.

A **Default text units** listában az alapértelmezett mértékegységet adjuk meg.

A bekezdésszövegek alapjellemzőinek beállítása

A *Workspace/Text/Paragraph* párbeszédpanelen határozzuk meg a bekezdésszövegek alapértelmezés szerinti viselkedését (lásd a 3-7. ábrát).



3-7. ábra

A **Show linking of text frame** jelölőnégyzet bekapcsolása után láthatóvá válnak a bekezdésszöveg-keretek közötti kapcsolatok. A **Show text frames** jelölőnégyzet

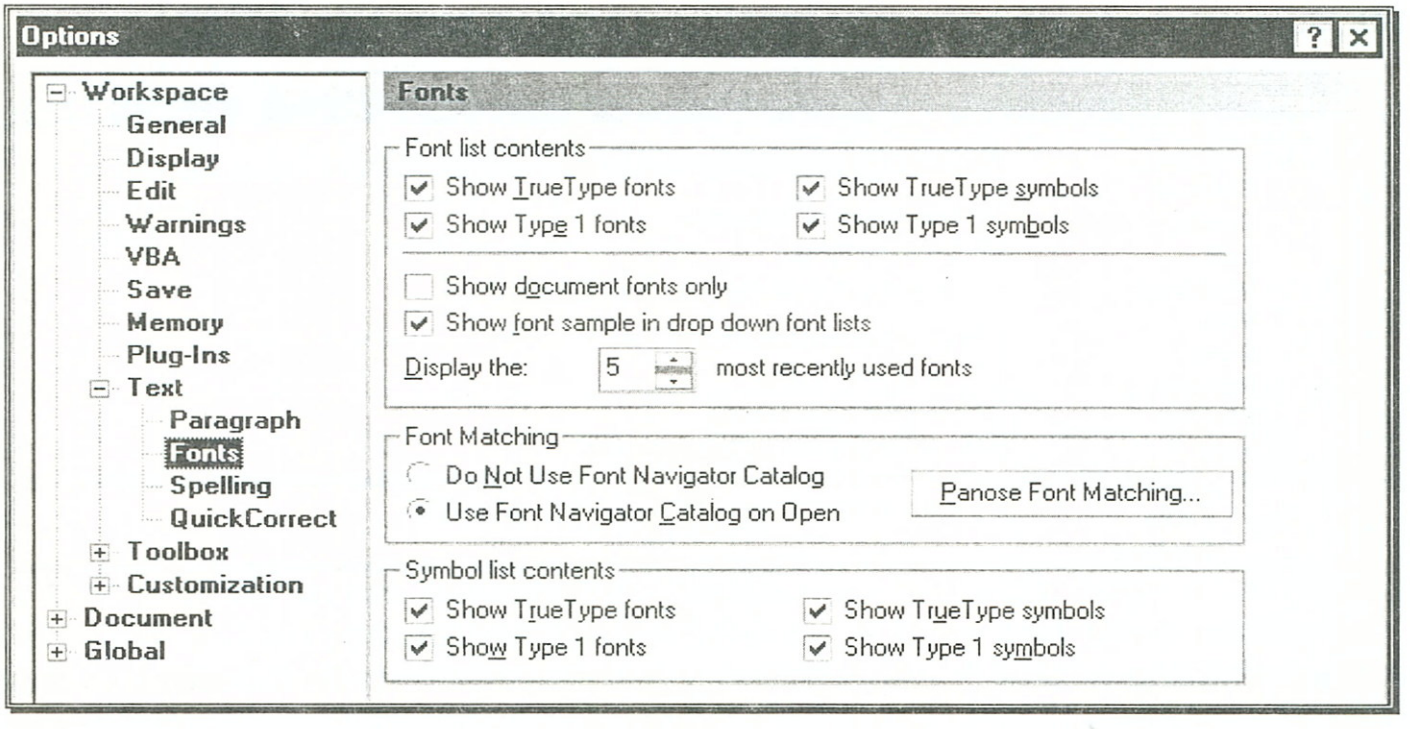
bekapcsolásával jelenítjük meg a kereteket. Szerkesztés közben erre a Show Text Frames ikont, illetve a **View** menü **Show Text Frames** parancsát használhatjuk. Az **Expand and shrink paragraph text frames to fit text** jelölőnégyzet bekapcsolt állapotában a keret mérete automatikusan a beírt bekezdésszöveg méretéhez igazodik, még akkor is, ha a keretet megpróbáljuk egérrel nagyítani vagy kicsinyíteni.

Az **Apply paragraph frame formatting** csoportban adjuk meg, hogy a bekezdésszöveg-kereten végzett formázások csak a kiválasztott kereten érvényesüljenek (**to selected frames only**), minden csatolt kereten (**to all linked frames**), a kiválasztott kereten és annak alkeretein (**to selected and subsequent frames**).

Új tulajdonság a 10.0 verzióban a **Make all new paragraph text frames Web compatible** jelölőnégyzet, amelynek kiválasztása után az összes újonnan létrehozott bekezdésszöveg keretet HTML formátumban alakítja ki a program. Az ilyen szövegek karakterei 10-48 pont méretűek (összesen 7 nagyságrendi lépcsőben), illetve csak félkövér, dőlt és aláhúzott formázást, valamint homogén, körvonal nélküli kitöltést tartalmazhatnak.

A karakterek alapjellemzőinek beállítása

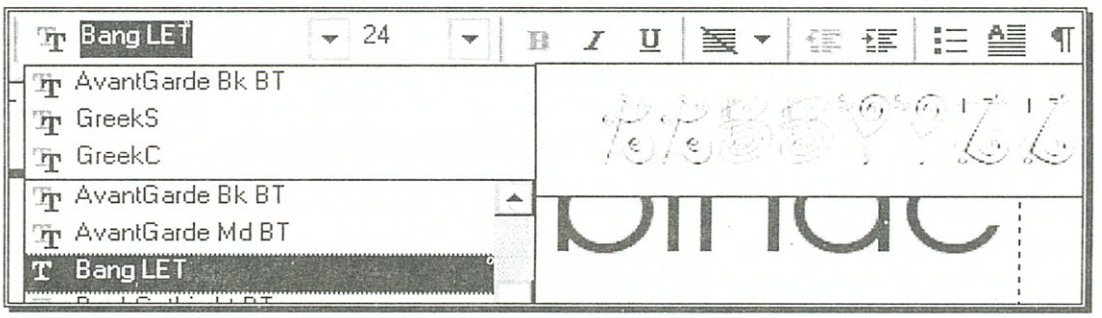
A *Workspace/Text/Fonts* párbeszédpanelen (megjeleníthető a Font Options ikonnal is) adjuk meg a karakterek, illetve velük kapcsolatos képernyőelemek alapértelmezés szerinti viselkedését (lásd a 3-8. ábrát).



3-8. ábra

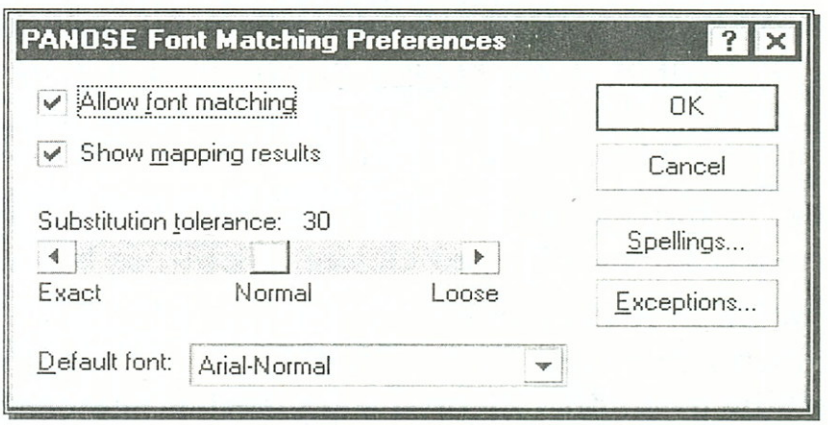
A **Font list contents** csoportban adjuk meg a tulajdonságsávon megjelenő karakterkészlet-választó lista tartalmát (a beállítás nem érinti a **Format Text** párbeszédpanelt). A **Show True Type fonts, symbols** jelölőnégyzet bejelölése után látjuk a True Type karakterkészleteket és szimbólumtáblákat, alattuk ugyanez állítható be az Adobe Type 1 típusú karakterkészletekre és szimbólumokra. Ha a **Show document fonts only** jelölőnégyzetet bekapcsoljuk, akkor – függetlenül a fenti beállításoktól – csak a dokumentumban már alkalmazott karakterkészletek jelennek meg a listán.

A **Show font sample in drop down list** jelölőnégyzetet bekapcsolva állítjuk be, hogy a karakterkészlet választásakor a lista legördítését követően, a lista mellett minta jelenjen meg a kiválasztott karaktertípusról. A **Display the n most recently used fonts** mezőben adjuk meg, hogy a karakterkészlet-lista tetején megjelenjen az utolsóként használt **n** darab karaktertípus. Innen könnyebb kiválasztani a használt típusokat, hiszen nem kell átnéznünk a több száz tételes listát (lásd a 3-9. ábrát).



3-9. ábra

A **Font Matching** csoportban az összeillő karakterkészletek kezeléséről intézkedhetünk. Kapcsoljuk be a **Use Font Navigator Catalog on Open** választókapcsolót, ha használni akarjuk a karakterkészlet-összeillesztés eredményét bemutató párbeszédpanelt a dokumentum megnyitásakor, ha valamelyik, a dokumentumban használt font nincs telepítve a számítógépünkre. A funkciót a **Do Not Use Font Navigator Catalog** választókapcsolóval kapcsoljuk ki.



3-10. ábra

A **Panose Font Matching** nyomógombbal jelenítjük meg a szolgáltatás beállítására használható párbeszédpanelt (lásd a 3-10. ábrát). Az **Allow font matching** jelölőnégyzettel kapcsoljuk be a szolgáltatást, a **Show mapping results** jelölőnégyzet bekapcsolása esetén az eredmény jobban látható. A **Spellings** nyomógombbal megjelenített párbeszédpanelen a Windows és a Macintosh alapú rendszerek eltérő karakterkészlet elnevezései között teremthetünk összhangot. Az **Exceptions** nyomógombbal megjelenített párbeszédpanelen adjuk meg az esetlegesen hiányzó karakterkészletek helyettesítésére alkalmazható típusokat. Ilyenre akkor lehet szükség, ha más gépről átvett dokumentummal dolgozunk, vagy kitöröltük néhány feleslegesnek ítélt, de használt karakterkészletünket. A **Default font** listában az alapértelmezés szerinti karakterkészletet adjuk meg.

Szövegírás, javítás

Gépeljük be a szöveget úgy, hogy az Enter billentyűt bekezdés belsejében nem nyomjuk le, a soremeléseket a bekezdésszöveg határán a program automatikusan elvégzi. Ha a sor utolsó szava nem fér el teljes hosszában a sorban, akkor a szövegszerkesztő átdobja a következő sorba.

Új bekezdést az Enter („Hard Return") billentyűvel akkor kezdeményezzünk, ha azt a szöveg tartalmi-logikai tagolása vagy az egyes fejezetek közötti formakülönbségek (eltérő tabulátorok, hasábszám, karakterek stb.) megkövetelik. A bekezdésvége jel (akkor jelenik meg, ha megjelenítését az **Edit Text** párbeszédpanel-eszköztár, illetve tulajdonságsáv megfelelő ¶ Show Non-Printing Characters kapcsolójával, illetve a **Text** menü **Show Non-Printing Characters** parancsával, vagy a Ctrl+Shift+C billentyűkombinációval bekapcsoltuk): ¶. Ez a karakter a nyomtatásban nem jelenik meg. A bekezdésvége karakterek a „közönséges" karakterekhez hasonlóan törölhetők. Ekkor a következő sor előbbre kerül, ha nem volt több üres soremelés, akkor a törölt bekezdésvége karakter helyétől folytatólagosan jelenik meg. A bekezdésvége ¶ jel törlése esetén a törölt karakter utáni bekezdés a törölt karakter előtti bekezdés jellemzőit, stílusát veszi fel.

Gépelési hiba javításakor a Backspace billentyűvel a kurzor előtti karaktert töröljük, a Delete (Del) billentyűvel a kurzor pozícióján álló karaktert (ezek a felülíráson kívüli javítási lehetőségek). Törléskor a kurzortól jobbra álló karakterek eggyel balra lépnek. A Ctrl+Backspace billentyűkombinációval, illetve a Delete Word to Left ikonnal a kurzortól a szó elejéig, a Ctrl+Del billentyűkombinációval vagy a Delete Word to Right ikonnal a szó végéig törlünk.

Ha a következőben ismertetett módon kijelöltünk egy hibás szövegrészt, akkor az ezt követő bármilyen leütött billentyű vagy beillesztés eredménye a kijelölés helyére kerül. Ezt az egyszerű cserét alkalmazhatjuk úgy, hogy a cserélendő szöve-

get kijelöljük, majd az új szöveget rágépeljük (a csere akkor is végrehajtódik, ha az eredeti és az új karaktersorozat eltérő hosszúságú).

A Shift+Enter billentyűvel bekezdésen belül emelhetünk sort. A sorkiegyenlített igazítás az így lezárt sorra is érvényesül. Ha megjelenítjük a nem nyomtatható karaktereket, akkor a Shift+Enter billentyűvel bevitt „Soft Return" a « karakterrel jelenik meg a sor végén.

A begépelt szövegben egérrel kattintva pozícionáljuk a kurzort vagy a következő billentyűkkel mozoghatunk:

Billentyű	Hatása
↓	A kurzor alatti sorra lép.
→	A kurzort követő karakterre lép.
←	A kurzort megelőző karakterre lép.
Ctrl+→	A kurzort követő szó elejére lép.
Ctrl+←	A kurzort megelőző szó elejére lép.
Ctrl+↑	A kurzort tartalmazó vagy megelőző bekezdés elejére lép. Megfelel a Move Up 1 Paragraph ikonnak.
Ctrl+↓	A kurzort követő bekezdés elejére lép. Megfelel a Move Down 1 Paragraph ikonnak.
Home	A kurzort tartalmazó sor elejére lép.
End	A kurzort tartalmazó sor végére lép.
Ctrl+Home	A szövegkeret első karakterére lép. Megfelel a Move to Beginning of Frame ikonnak.
Ctrl+End	A szövegkeret utolsó karakterére lép. Megfelel a Move to End of Frame ikonnak.
PgUp	A kurzortól egy képernyőnyit a dokumentum eleje felé, illetve a szövegkeret első karakterére lép (a súgó szerint egy kerettel feljebb lépne, de ez nem működik). A megfelelő ikon: Move Up 1 Frame.
PgDn	A kurzortól egy képernyőnyit a dokumentum vége felé, illetve a szövegkeret utolsó karakterére lép (a súgó szerint egy kerettel lejjebb lépne, de ez nem működik). A megfelelő ikon: Move Down 1 Frame.

A szerkesztett szövegben való mozgást szolgálják a táblázatban található ikonok is, amelyeket a program testre szabásakor vehetünk fel a megfelelő eszköztárba, illetve tulajdonságsávba. Használhatjuk még a Move to Beginning of Text ikont a szöveg első, a Move to End of Text ikont az utolsó karakterére lépéshez.

Szövegkijelölés

Szövegrészletet szükséges kijelölnünk, ha nagyobb szakaszt akarunk törölni, másik helyre mozgatni vagy másolni, vagy formajellemzőin módosítani. A kijelölés mindig a kurzor pillanatnyi helyzetéhez viszonyítva értelmezendő. A kijelölt blokk inverz, kiemelt mezőben jelenik meg: kijelölt blokk.

Az **Edit** menü **Select All** ▸ **Text** parancsa vagy a Select All Text ikon kijelöli a dokumentum összes szöveges objektumát (a grafikus és bekezdésszövegeket egyaránt).

Az egér bal gombját lenyomva és az egeret folyamatosan mozgatva sorfolytonosan jelöljük ki a blokkot. Egy szóra a bal egérgombbal kétszer gyorsan kattintva a szót jelöljük ki. A **Ctrl+bal egérgomb** a kurzort tartalmazó mondatot jelöli ki. A **Shift+bal egérgomb** a szöveges kurzortól az egérkurzorig tartó blokkot jelöli ki. A kijelölést megszüntetjük, ha elmozgatjuk a kurzort a kijelölt helyről. A kijelölésre használhatók az előző táblázatban bemutatott kurzormozgató billentyűk Shift billentyűvel kombinált változatai, amely billentyűkombinációk így a megfelelő mozgás irányában jelölnek ki.

Billentyű	Hatása
Shift+↓	Kijelöli a kurzortól a kurzor alatti sorig terjedő részt.
Shift+→	Kijelöli a kurzort követő karaktert.
Shift+←	Kijelöli a kurzort megelőző karaktert.
Shift+Ctrl+→	Kijelöli a kurzortól a kurzort követő szó elejéig terjedő részt.
Shift+Ctrl+←	Kijelöli a kurzortól a kurzort megelőző szó elejéig terjedő részt.
Shift+Ctrl+↑	Kijelöli a kurzortól a kurzort tartalmazó bekezdés elejéig terjedő szakaszt. Megfelel a Select Up 1 Paragraph ikonnak.
Shift+Ctrl+↓	Kijelöli a kurzortól a kurzort követő bekezdés elejéig terjedő részt. Megfelel a Select Down 1 Paragraph ikonnak.
Shift+Home	Kijelöli a kurzortól a kurzort tartalmazó sor elejéig terjedő szakaszt. Megfelel a Select to Beginning of Line ikonnak.
Shift+End	Kijelöli a kurzortól a kurzort tartalmazó sor végéig terjedő részt. Megfelel a Select to End of Line ikonnak.
Shift+Ctrl+Home	Kijelöli a kurzortól a szövegkeret első karakteréig terjedő szakaszt. Megfelel a Select Up 1 Frame ikonnak.
Shift+Ctrl+End	Kijelöli a kurzortól a szövegkeret utolsó karakteréig terjedő szakaszt. Megfelel a Select Down 1 Frame ikonnak.
Shift+PgUp	Egy képernyőnyit jelöl ki a kurzortól a dokumentum eleje felé.
Shift+PgDn	Egy képernyőnyit jelöl ki a kurzortól a dokumentum vége felé.

Ctrl+A Kijelöli az összes objektumot. Megfelel az **Edit** menü **Select All ▸ Objects** parancsának.

A teljes szövegkeretet kijelölhetjük a Kijelölő nyíl eszközzel az objektumba kattintva. Több szöveges objektum kijelöléséhez a Shift billentyű nyomva tartása közben végzett kattintást alkalmazzuk. A kurzortól a dokumentum elejéig jelöl ki a Select to Beginning of Text ikon, a végéig a Select to End of Text ikon.

Vágás és áthelyezés

A kijelölt szöveg a Del billentyűvel, az **Edit/Delete** paranccsal, illetve a delete ikonnal törölve elvész, a Ctrl+X vagy a Shift+Del billentyűkombinációval, illetve a képernyőn szerkesztéskor az ikonra kattintással törölve a vágóasztalra kerül.

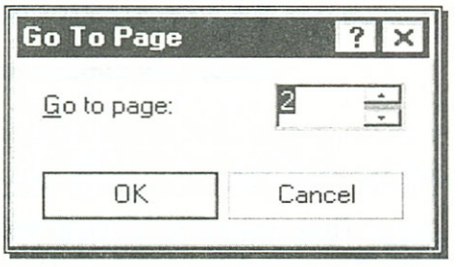
A kijelölt szöveg a Ctrl+C vagy a Ctrl+Ins billentyűkombinációval, az **Edit/Copy** paranccsal, az ikonra kattintással a vágólapra másolható.

A vágóasztalról az **Edit/Paste** paranccsal, a Shift+Ins vagy a Ctrl+V billentyűkombinációval, illetve a képernyőn szerkesztéskor az ikonra kattintással szúrhatjuk be a vágólap tartalmát (akár grafikus objektumokat is) a kurzor pozíciójára. A vágóasztal minden megnyitott ablakból elérhető, így kiválóan alkalmas arra, hogy az egyik ablakból, esetlegesen más Windows alkalmazásból a másikba vigyünk át információt.

A szöveg függőleges irányú mozgatásakor a szöveg alapvonala a rácspontokhoz igazodik. Vízszintes irányú mozgatáskor a szöveg a **Format Text**, vagy az **Edit Text** párbeszédpanelen, illetve a tulajdonságsávon megadott igazításnak megfelelően helyezkedik el. Így például a balra igazított szöveg a bekezdésszöveg kijelölésekor megjelenő befoglaló bal oldali rácspontjaihoz fog igazodni. Elforgatott szöveg áthelyezésekor a befoglaló téglalap fogantyúi a rácspontokhoz igazodnak.

Ugrás adott helyre

A többoldalas dokumentumban meghatározott helyekre nagyobb ugrásokat is végezhetünk a kurzorral. Ehhez a **Layout** menü **Go To Page** parancsát adjuk ki vagy a Go to Page ikonra kattintunk. A kívánt oldalszámot a **Go To Page** mezőben adjuk meg (lásd a 3-11. ábrát). Ez a párbeszédpanel jelenik meg akkor is, ha a munkaterület alján az oldalszámláló részre 2 of 3 kétszer kattintunk.



3-11. ábra

Ugyancsak az oldalak közötti mozgásokra használható a munkaablak alján, a lapfülekre kattintás, illetve a lapfülek előtti néhány ikon (lásd a 3-12. ábrát):
|◀: a dokumentum legelső oldalára lép.

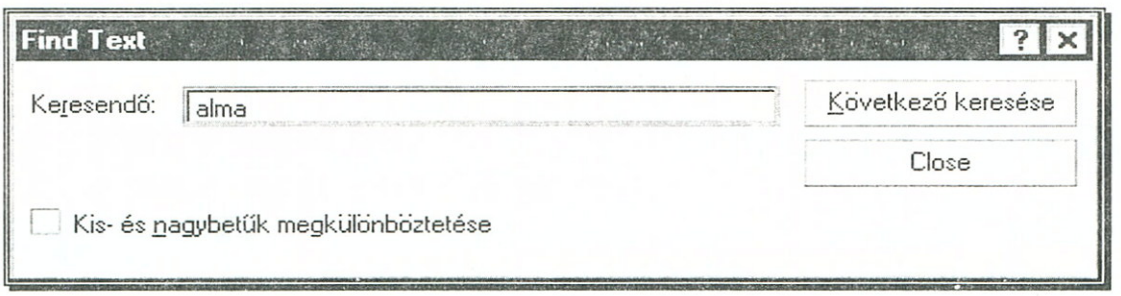
◀: a dokumentum aktuális előtti oldalára lép, megfelel a Previous Page ikonra kattintásnak.
2 of 3: megjeleníti a **Go To Page** párbeszédpanelt, amelyen megadhatjuk melyik lapra akarunk ugrani.

▶: a dokumentum aktuálist követő oldalára lép, megfelel a Next Page ikonra kattintásnak.
▶|: a dokumentum utolsó oldalára lép.

3-12. ábra

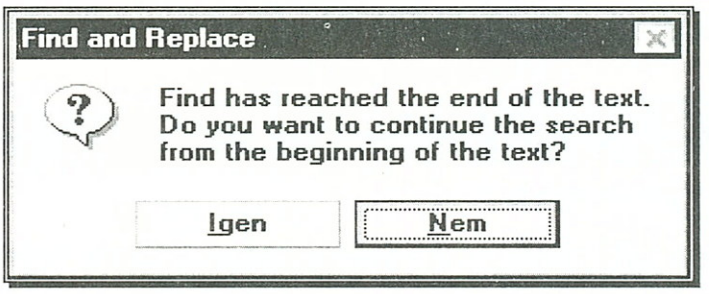
Szövegkeresés és csere

Az **Edit** menü **Find and Replace ▸ Find Text** parancsával, illetve az Alt+F3 billentyűkombinációval, a Find Text ikonnal adott szöveget kereshetünk a dokumentumban (lásd a 3-13. ábrát). Szöveges módban (aktív szövegkeretben) a keresés a szöveges kurzornál kezdődik és a kijelölt szöveg végéig tart. Ha a Kijelölő nyíl eszköz aktív, akkor a keresés szövegobjektumonként az egész dokumentumra kiterjed, de csak a keresett karakterláncot tartalmazó szövegkeretet találja meg, azon belül a pontos helyet nem. Ha a **Match case** (Kis- és nagybetűk megkülönböztetése) jelölőnégyzetet kikapcsoljuk, akkor a program a keresés során az ilyen betűk között nem tesz különbséget.



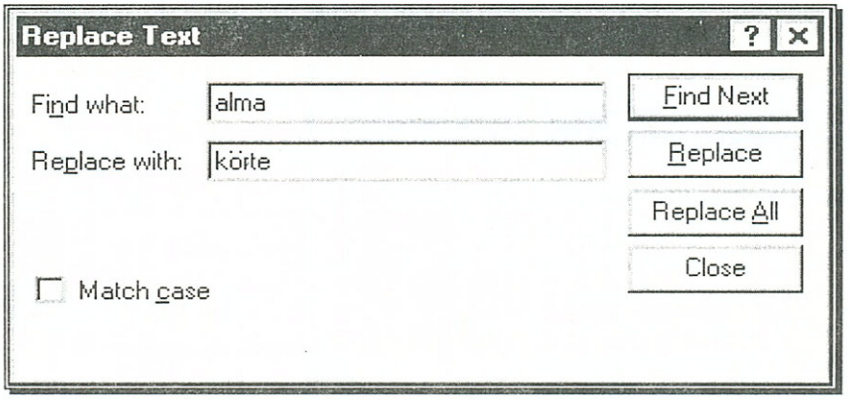
3-13. ábra

A **Next** (Következő keresése) nyomógombra kattintással mindig újabb keresést végzünk mindaddig, amíg el nem érjük az aktív szövegkeret végét. A program felteszi a kérdést, akarjuk-e folytatni a keresést a szöveg elejétől (lásd a 3-14. ábrát).



3-14. ábra

Az **Edit** menü **Find and Replace ▸ Replace Text** parancsával, illetve a Replace Text ikonnal nemcsak megkereshetjük, hanem egy megadott karakterláncra lecserélhetjük is a keresett szöveget (lásd a 3-15. ábrát).



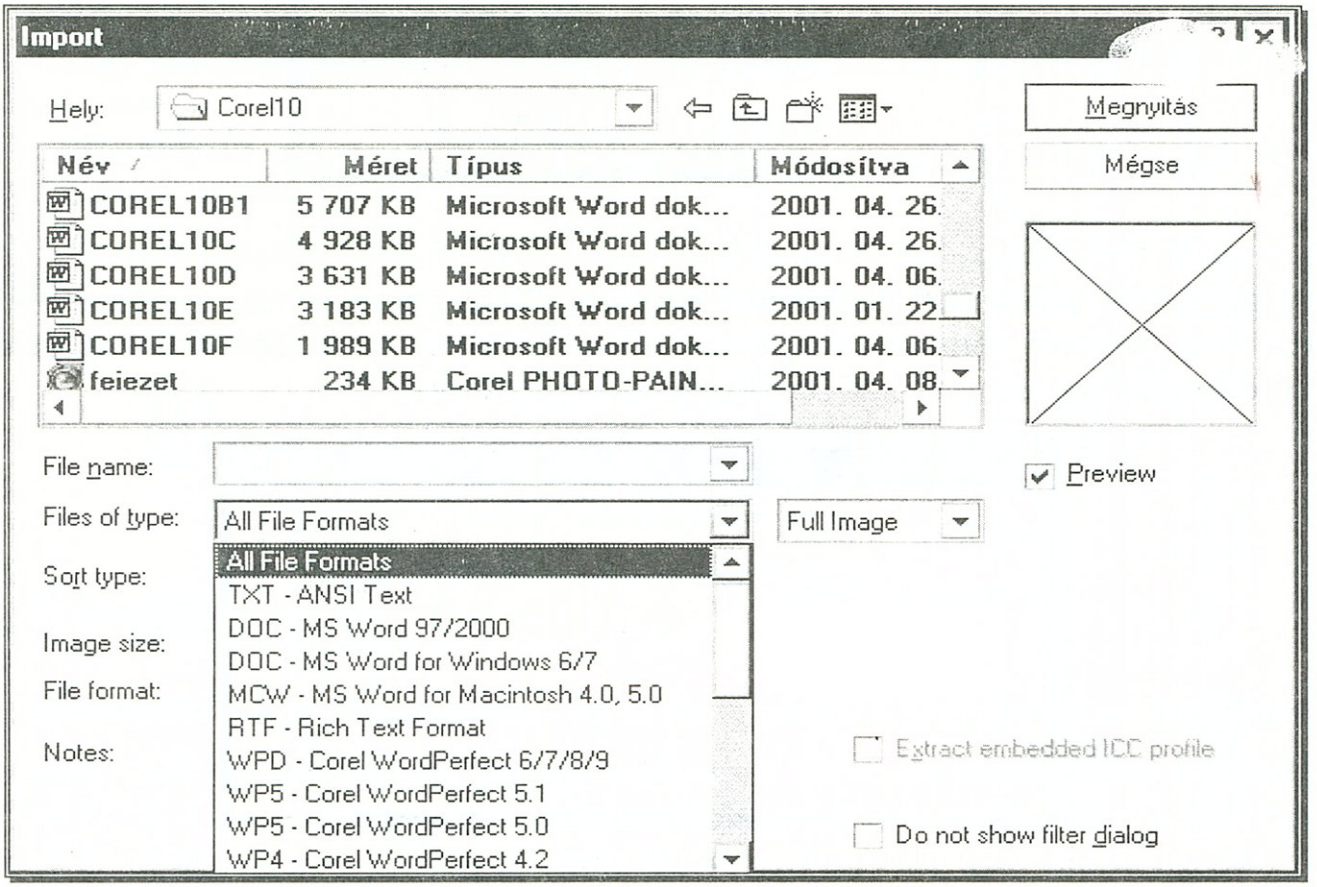
3-15. ábra

A **Find Next** nyomógombbal megkereshetjük a **Find what** mezőben megadott szöveg következő előfordulását. Ha a **Match case** jelölőnégyzetet kikapcsoljuk, akkor a program a keresés során az ilyen betűk között nem tesz különbséget. A **Replace** nyomógombbal megkereshetjük a megadott szöveg következő előfordulását, és az előfordulást kicserélhetjük a **Replace with** mezőben megadott szövegre. A **Replace All** nyomógombbal megkereshetjük a megadott szöveg összes előfordulását, és az összes előfordulást kicserélhetjük a **Replace with** mezőben megadott szövegre.

Szövegfájl importálása

Különleges szövegbeviteli mód, amikor másik alkalmazással készített teljes dokumentumokat veszünk át. A **File** menü **Import** parancsa, a Ctrl+I billentyűkombináció, az Import ikon, sőt az **Edit Text** párbeszédpanel **Import** nyomógombja is egyaránt a 3-16. ábra szerinti párbeszédpanelen kérik az importálás paramétereit, amelyek megegyeznek a beolvasással. Az ábrán látszanak az importálással átvehető más formátumok. A fájlkezelésnél ismertetett részletek alkalmazhatók e párbe-

szédpanel használata során is. A fájlok előzetes megtekintésére szolgáló **Preview** jelölőnégyzet itt nem használható.



3-16. ábra

Szövegformázás

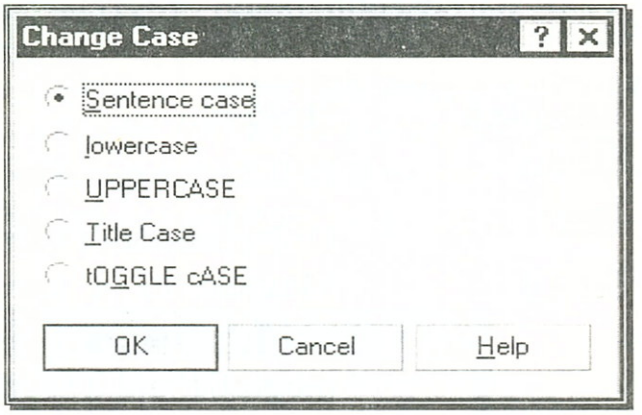
A szövegeket kijelölésük után formázhatjuk, azaz megváltoztathatjuk azokat a formajellemzőket, tulajdonságokat, amelyeket, mint alapértelmezett tulajdonságokat a létrehozásuk során kaptak. A grafikus és bekezdésszövegek eltérően formázhatók, ezért – rövidebb bekezdésszövegek esetén – érdemes lehet a bekezdésszövegeket a **Text** menü **Convert To Artistic Text** parancsával grafikus szöveggé alakítani. Ha egy grafikus szöveget – például a méret növekedése miatt, vagy mert folytatólagos kereteket alkalmaznánk – bekezdésszöveggé akarjuk alakítani, akkor a **Text** menü **Convert To Paragraph Text** parancsát adjuk ki vagy kattintsunk a Convert Text ikonra.

Kis- és nagybetű váltása

A **Text** menü **Change Case** parancsával, a Shift+F3 billentyűkombinációval vagy a

Change Case ikonnal a megjelenő párbeszédpanelen megadott módon módosíthatjuk a kijelölt szöveg kis- és nagybetű kombinációit:

- **Sentence case:** Mondatkezdő nagybetű (a kijelölt szöveg első betűjét váltja nagybetűre),
- **lowercase:** Kisbetűs (minden betűt kisbetűre vált),
- **UPPERCASE:** NAGYBETŰS (nagybetűre vált),
- **Title Case:** Szókezdő Nagybetű (minden szót nagybetűvel kezd),
- **tOGGLE cASE:** Váltás/vÁLTÁS (az minden kijelölt betűnél kisbetű-nagybetűt vált, azaz a kisbetűt naggyá, a nagyot kisbetűvé alakítja).



3-17. ábra

A választókapcsolóknak megfelelő parancsok a módosítandó szöveg kijelölése után jobb egérgombbal megjelenített menü vagy az **Edit Text** párbeszédpanel **Options** nyomógombjával megjelenített menü **Change Case** ▸ almenüjében is láthatók.

Karakterformák

A program telepítésekor eldől, hogy milyen karaktereket alkalmazhatunk a későbbi munkánk során. A CorelDRAW installálásakor vagy a Windows **Beállítások/Vezérlőpult/Betűtípusok** funkciójával kerülnek fel a megadott nyomtatónak megfelelő karakterkészletek (fontok) a gép merevlemezére. A CorelDRAW felismeri a TrueType és az Adobe Type 1 fontokat, a program telepítő lemeze is több százat tartalmaz ezekből. Később ebből a karakterkészletből választhatunk.

A karakterformát, karakterméret és egyéb jellemzőket meghatározhatjuk a folyamatos gépelésre vonatkoztatva (azaz aktuális karaktertípust választhatunk), vagy megváltoztathatjuk egy már begépelt és kijelölt szövegrész karaktertípusát is. A karakterformát egy-egy stílus részévé is tehetjük. A karakterformázást végezhetjük a **Text** menü **Format Text** parancsával, a Ctrl+T párbeszédpanelt megjelenítő és más, közvetlen szerkesztés közben formázó billentyűkombinációkkal, a **Text** eszköztár, illetve tulajdonságsáv ikonjaival és mezőivel.

Karakterformázás billentyűkombinációkkal

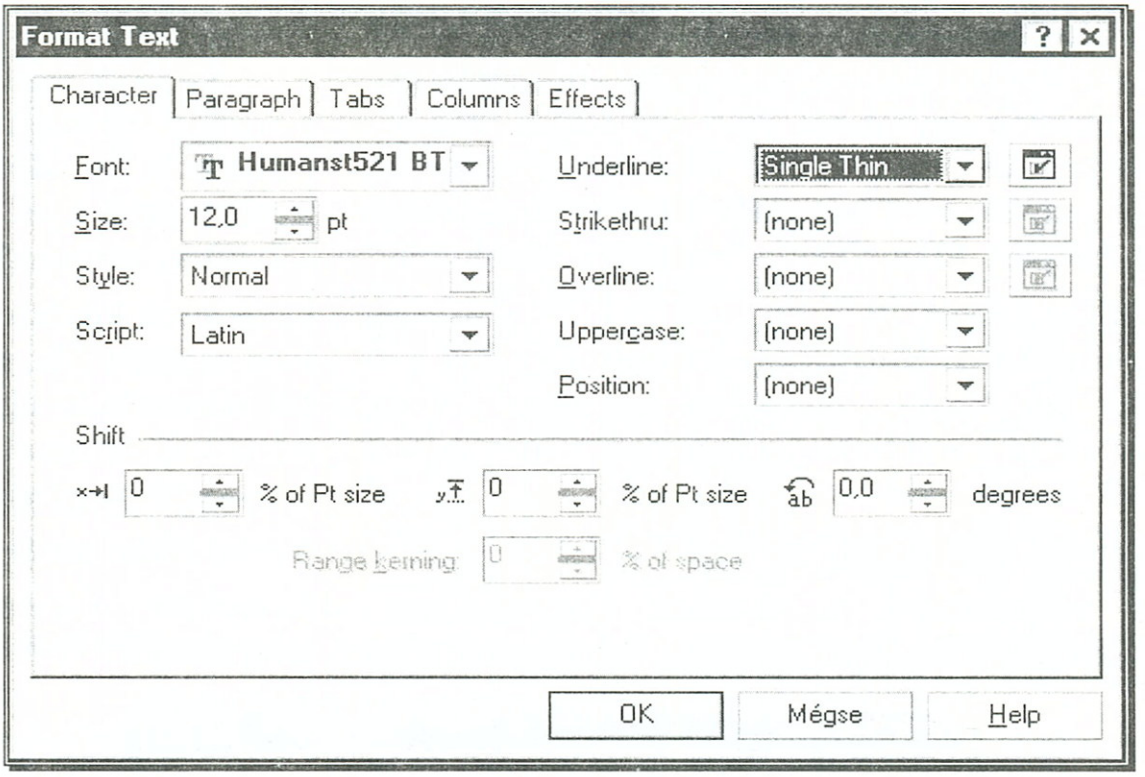
A program 7.0-s változatától kezdődően a bekezdésszövegek keretének az Alt billentyű nyomvatartása melletti mozgatása a bekezdésszöveg betűinek átméretezését is jelenti. A NumLock kapcsoló lenyomott állapotában a Ctrl billentyű nyomva-

tartása közben a numerikus billentyűzetrészen lenyomott 2, 4, 6 vagy 8 billentyűk is a karakterek átméretezését jelentik. A programban (a munkaablakban és az **Edit Text** párbeszédpanelen végzett szövegszerkesztés esetében egyaránt) karakterformázásra alkalmazható gyorsgombok:

Billentyű	Hatása
Ctrl+B	Félkövér írásmódot vált. Megfelel a B Bold ikonnak.
Ctrl+I	Dőlt írásmódot vált. Megfelel az I Italic ikonnak.
Ctrl+T	Megjeleníti a karakterjellemzők beállítására szolgáló **(Format Text)** párbeszédpanelt. Megfelel a F Format Text ikonnak, mely megtalálható a szerkesztésére szolgáló **Edit Text** panelen is.
Ctrl+U	Aláhúzott írásmódot vált. Megfelel az U Underline ikonnak.
Ctrl+F	Vonalra illesztés.
Alt+F12	Illesztés a betűvonalra.
Shift+F3	Kisbetű/nagybetű váltás. Megfelel a Change Case ikonnak.
Ctrl+Shift+F	Kijelölt szövegkeret, szöveg szerkesztése esetén a tulajdonságsávon a karakterkészlet-választó listába lép.
Ctrl+Shift+K	A kijelölt szöveget kisbetű méretű csupa nagybetűs írásmódúra (small caps) alakítja. Megfelel az All Small Capitals ikonnak.
Ctrl+Shift+P	Kijelölt szövegkeret, szöveg szerkesztése esetén a tulajdonságsávon a betűméret választó listába lép.
Ctrl+Shift+S	A tulajdonságsávon a stílusválasztó listába lép.
Ctrl+Shift+T	Kijelölt szövegkeret esetén megjeleníti a szöveg beírására szolgáló **Edit Text** párbeszédpanelt. Megfelel az Edit Text ikonnak.
Ctrl+Numpad2	Ha a NumLock kapcsoló le van nyomva, akkor egy ponttal csökkenti az aktuális betűméretet, vagy a kijelölt szöveg karaktereinek méretét. Megfelel a Font Size Decrease ikonnak.
Ctrl+Numpad8	Ha a NumLock kapcsoló le van nyomva, akkor egy ponttal növeli az aktuális betűméretet, vagy a kijelölt szöveg karaktereinek méretét. Megfelel a Font Size Increase ikonnak.
Ctrl+Numpad4	A NumLock lenyomott állapotában a méretlistán az aktuális méretet megelőzőre csökkenti az aktuális, vagy a kijelölt szöveg karaktereinek méretét. Megfelel a Font Size Previous Combo Size ikonnak.
Ctrl+Numpad6	A NumLock lenyomott állapotában a betűméret listán az aktuális méretet követőre növeli az aktuális, vagy a kijelölt karakterek méretét. Megfelel a Font Size Next Combo Size ikonnak.

Karakterformázás párbeszédpanelen

A **Text** menü **Format Text** parancsával, a Ctrl+T billentyűkombinációval, illetve az **Edit Text** párbeszédpanel F Format Text ikonjával jelenítjük meg a **Format Text** párbeszédpanelt, amelynek használatával végzett formázás esetén a beállításokat mintaablakban követhetjük. A parancs kiadása után a 3-18. ábra szerinti párbeszédpanel jelenik meg. Az újdonságok között már említettük, hogy ezt a párbeszédpanelt jelentősen átdolgozták.



3-18. ábra

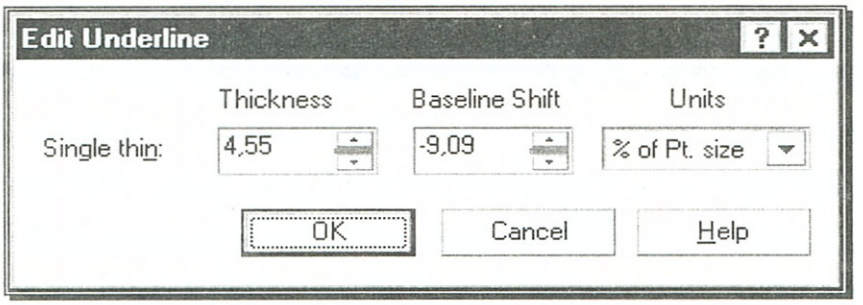
A karakterformák képernyős megjelenítése a **View** menü **Wireframe** parancsának (Simple Wireframe vagy Wireframe ikon) választásától, a nagyítástól és a szövegmímeléstől függ. Ha az adott nagyításban a képernyőn a szöveg nem jeleníthető meg, akkor a szöveg látszólagos, értelmetlen szövegként vagy néhány vonalként jelenik meg, hogy a képernyő újrarajzolásának sebessége gyorsabb legyen. Nemcsak az általában az összes karakterkészleten (fonton) érvényes úgynevezett „attribútumokat" lehet megváltoztatni ebben a párbeszédablakban, hanem a karakterkészletet is, a **Font** listából kiválasztva.

A **Style** lista kiválasztható elemei a kijelölt karakterkészlettől függnek. A **Tools** menü **Options** parancsával vagy a Ctrl+J billentyűkombinációval megjelenített *Workspace/Text* párbeszédpanel **Default text units** mezőjében határozhatjuk meg a mértékegységet. A betűméret 0,7 ponttól 2160 pontig 0,1 pontos lépcsőkben vál-

toztatható (ha nem állítottuk be a *Workspace/Text/Paragraph* párbeszédpanelen a Web kompatíbilis formázást).

A **Position** listában választhatunk felső (*superscript* – megfelel a Superscript ikonnak) vagy alsó (*subscript* – megfelel a Subscript ikonnak*t*) index elhelyezést is, az **Uppercase** listában választhatunk *All CAPS* (verzál – minden betű nagybetűként jelenik meg, megfelel az All Capitals ikonnak) vagy *Small CAPS* (Kiskapitális – minden betű kisbetű méretű nagybetűként jelenik meg, megfelel az All Small Capitals ikonnak) megjelenést. Szerkesztés közben hasonló hatású a Change Case ikon illetve parancs is. Az új **Script** listában a formázást befolyásoló nyelvrendszert, írásmódot választjuk ki.

A karakterek egymástól való távolságát, helyzetét a sorhoz viszonyítva, valamint elforgatását és alávágását korábban a **Space** lapon állítottuk be. Most az egyszerűsítés jegyében a **Character** párbeszédpanel-lapra kerültek ezek a jellemzők is. A **Shift** csoport elemeivel a bekezdés karaktereit eltolhatjuk, elforgathatjuk az alapvonalhoz képest. A 0 % of Pt size mezőben a karakterek közötti távolság, a szóközkarakter százalékában értendő. Ez lehet a szokásos esetben 0%, ritkított (a karakterek egymástól a mezőben megadott +% értékkel távolodnak egymástól), vagy sűrített (a karakterek egymáshoz a mezőben megadott –% értékkel közelednek). A 0 % of Pt size mezőben az alapvonaltól mért eltolást adjuk meg.
Az **Underline** (aláhúzás), **Strikethru** (áthúzás) és **Overscore** (felülhúzás) stílusa a listákból választással, a vonalak alapvonalhoz viszonyított mérete a párbeszédpanel szerkesztő ikonjaira kattintással adható meg (lásd a 3-19. ábrát).



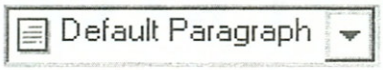
3-19. ábra

A szótávolság beállításokat a Word Spacing, a karaktertávokat a Character Spacing ikonnal tulajdonságsávba illeszthető mezőkkel is beállíthatjuk.

Karakterformázás tulajdonságsávval

A karakter eszköz kiválasztása után a **Text** eszköztárral csaknem megegyező tulajdonságsáv is megjelenik (lásd a 3-1. ábrát). Ha nem az **Edit Text** párbeszéd-

panelen, hanem közvetlenül a dokumentumablakban szerkesztünk, akkor ennek parancsaival is formázhatjuk a szöveget.
A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

	Létrehozáskor jelzi a grafikus és a bekezdésszöveget.
	Stílusválasztó lista. A stílusok kezelésével az összetett formázások sokkal könnyebben ismételhetők meg, mintha minden egyes formai jellemzőt egyesével kellene megadnunk.
	Karakterkészlet-választó lista. A lista hosszát a dokumentumban használt fontokra korlátozhatjuk a **Tools/ Options** parancs *Workspace/Text/Fonts* párbeszédpaneljén a **Show document fonts only** jelölőnégyzetének bejelölésével. A **Show font sample in drop down font lists** jelölőnégyzet bejelölésével a legördített karakterkészlet választó lista mellett megjelenik az aktuálisan kijelölt font képe is. Szövegszerkesztés közben a Ctrl+Shift+F billentyűkombináció lenyomásakor ebbe a mezőbe lépünk.
	Karakterméret beállító lista. Szövegszerkesztés közben a Ctrl+Shift+P billentyűkombináció lenyomásakor ebbe a mezőbe lépünk.
	Félkövér karakterformát állít be. Nem alkalmazható az összes karakterkészleten.
	Dőlt karakterformát állít be.
	Aláhúzott karakterformát állít be.
	Megjeleníti a **Format Text** párbeszédpanelt. A formázás a kijelölt szövegen érvényesül.
	Megjeleníti az **Edit Text** párbeszédpanel, és abba betölti a kijelölt szöveget.
	Bekezdésszövegre konvertálja a grafikus szöveget és grafikusra a bekezdésszöveget.
	Görbévé konvertálja a szöveget.

A görbévé alakító ikon, a kijelölt téglalapot, ellipszist vagy szövegobjektumot átalakítja görbe- és vonalszakaszok sorozatává. Az ilyen görbék a Shape formá-

zóeszközzel csomópontonként tovább módosíthatók. A görbévé alakítás előtti állapotot csak az **Edit** menü **Undo** parancsával állíthatjuk vissza.

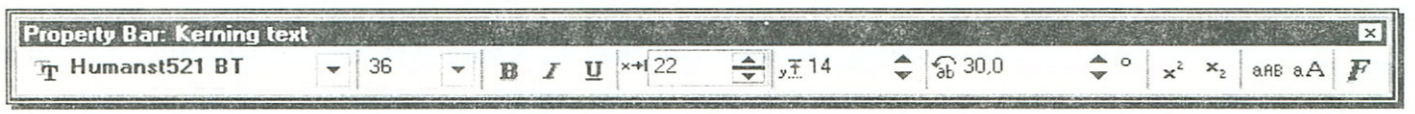
Igaz ez a görbévé alakított szövegre is. Az ilyen szöveg már nem szerkeszthető sem a szöveg eszközzel, sem a **Text** menü szerkesztő parancsaival. A görbévé alakított szöveg is módosítható viszont a Shape formázóeszközzel (lásd a 3-20. ábrát). Az egymást átfedő vagy több különálló görbéből álló karaktereket tartalmazó szöveg görbévé alakításakor az átfedésben lévő területek átlátszóak lesznek. A teljes karakter a görbévé alakítás után az **Arrange** (elrendezés) menü **Break Apart** (szétszedés) parancsával vagy a Ctrl+K billentyűkombinációval tölthető ki (lásd a 3-21. ábrát). A karaktersorozat görbévé alakításakor objektumcsoport jön létre, ha grafikus szöveg karaktereire különböző körvonalat, illetve kitöltést alkalmazunk. Ebben minden egyes eltérő kitöltés vagy körvonal-összeállításhoz egy-egy új objektum kapcsolódik. Az ikonparancs megfelel a Ctrl+Q billentyűkombinációnak.

3-20. ábra

3-21. ábra

A **Text** menü **Align To Baseline** parancsa vagy az Alt+F12 billentyűkombináció, illetve az ikon visszaállítja az alapvonalhoz igazodást, a **Straighten Text** parancs vagy az ikon az elforgatott karaktereket állítja vissza.

Bizonyos karakterpárok és nagyobb betűméret esetén szükséges lehet a karakterek egymáshoz közelítése, az alávágás (kerning). Ezeket a „ligatúrákat" korábban egybe öntött ólomformákkal alkalmazták, hogy ne legyen feltűnő a karakterek alakjából adódó nagyobb fehér folt a szövegben. Ilyen betűpár például az LV, LT, AV stb. Az egymáshoz közelítésre grafikus szövegnél alkalmazhatjuk a szöveg egyes karaktereinek egyenkénti mozgatását, tanácsosabb azonban a különlegeses beállítást a **Character** párbeszédpanel-lap **Shift** csoportjában vagy a tulajdonságsávon megadni (lásd a 3-22. ábrát).



3-22. ábra

Bekezdésformák

A karakterek formázásához hasonlóan a bekezdéseket is formázhatjuk a **Text** eszköztárral és az avval csaknem megegyező **Editing Text** tulajdonságsáv elemeivel.

A bekezdések a keretbe írt szövegeknek azon részei, amelyeket egymástól az **Enter** billentyű lenyomásával megadott jelek határolnak. A ¶ bekezdésvége jel akkor jelenik meg, ha megjelenítését az **Edit Text** párbeszédpanel eszköztár megfelelő ¶ kapcsolójával, illetve a **Text** menü **Show Non-Printing Characters** paranccsal bekapcsoltuk (természetesen, ha emellett a **Tools** menü **Options** parancsának *Workspace/Text/Fonts* párbeszédpaneljén a nem nyomtatható karakterek kijelzését kiválasztottuk). A **Format Text** párbeszédpanel **Paragraph, Tabs, Columns** és **Effects** lapjai szolgálnak a bekezdések formázására.

Bekezdésformázás billentyűkombinációkkal

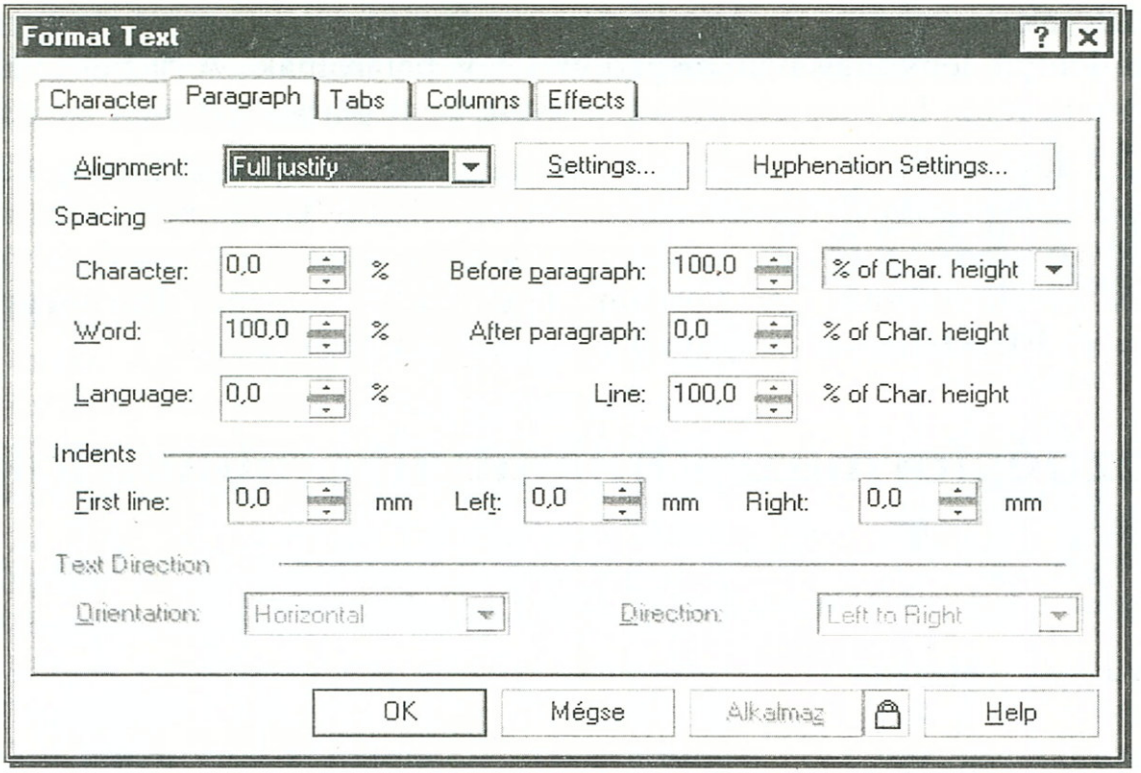
A programban közvetlen a dokumentum szerkesztésekor vagy az **Edit Text** párbeszédpanelen a bekezdésformázásra alkalmazható gyorsgombok:

Billentyű	Hatása
Ctrl+J	A bekezdést sorkizártan igazítja, megfelel a Full Alignment ikonnak.
Ctrl+L	A bekezdést balra igazítja, megfelel a Left Alignment ikonnak.
Ctrl+N	Megszünteti a bekezdés igazítását, megfelel a No Alignment ikonnak.
Ctrl+R	Jobbra igazít, megfelel a Right Alignment ikonnak.
Ctrl+T	Megjeleníti a karakter és bekezdésjellemzők beállítására szolgáló **(Format Text)** párbeszédpanelt, megfelel a F Format Text ikonra kattintásnak.
Ctrl+Shift+S	Kijelölt szövegkeret, szöveg szerkesztése esetén a tulajdonságsávon a stílusválasztó listába lép.
Ctrl+Shift+T	Kijelölt szövegkeret esetén megjeleníti a szöveg beírására szolgáló **Edit Text** párbeszédpanelt.

Bekezdésformázás párbeszédpanelen

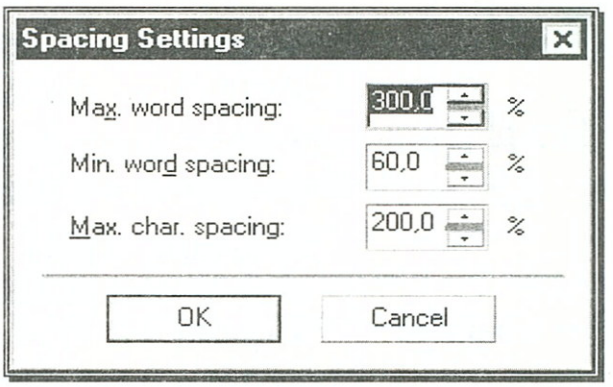
A **Text** menü **Format Text** parancsával, illetve az **Edit Text** párbeszédpanel **Format Text** nyomógombjával vagy a F Format Text ikonnal jelenítjük meg a bekezdés formázására is szolgáló párbeszédpanelt, amelyet az új programváltozatban jelentősen átdolgoztak (lásd a 3-23. ábrát).

Az **Alignment** listában a bal és jobb szövegkerethez, azok közé vízszintesen középre igazíthatjuk a szöveget.



3-23. ábra

A *Full justify* igazítás vagy a **Text** eszköztár, tulajdonságsáv, **Edit Text** párbeszédpanel Full Alignment ikonja a szóközöket automatikusan úgy növeli, hogy a sorok a jobb és bal margóhoz igazodjanak, a jobb és bal margóval egyaránt párhuzamos sorkezdetet, sorvéget alakítva ki, azaz sorkizártan igazítja az aktuális bekezdést. A sorvégi szóközök helyett a sor belsejében található szóközöket növeli. A bekezdés utolsó sorát balra igazítja.



3-24. ábra

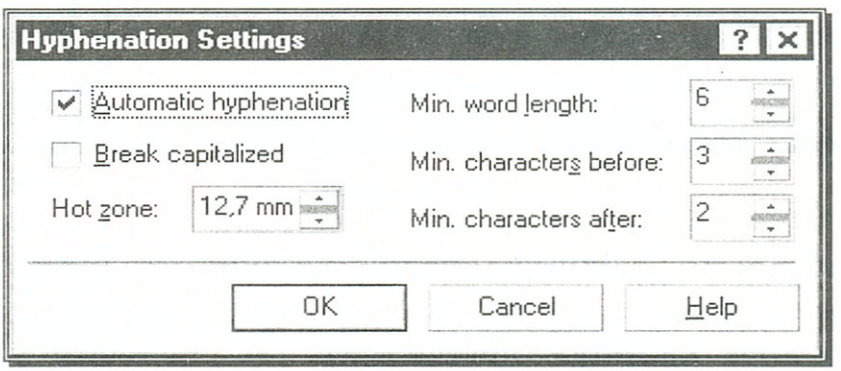
A *Force justify* listaelem vagy a **Text** eszköztár Force Full Alignment ikonja szintén sorkizártan igazít, de a bekezdés utolsó sorát is kinyújtja a bekezdésszöveg jobb szegélyéig. A **Settings** nyomógombbal sorkizárt igazításoknál megjelenített párbeszédpanelen adjuk meg az alkalmazható legnagyobb szóközt a **Max. word spacing** mezőben, a legkisebb szóközt a **Min. word spacing** mezőben (lásd a 3-24. ábrát). Ha ezek alkalmazásával nem oldható meg a sorkizárt igazítás, akkor a karakterközök növelése következik, amelynek megengedhető mértékét a **Max. char spacing** mezőben adjuk meg.

A **Spacing** paraméter csoportban a bekezdés karakterei magasságának százalékában (vagy más, választható mértékegységben, azaz pontban, a pont százalékában) beállíthatjuk a bekezdés előtti **(Before paragraph)** és utáni **(After para-**

graph) távolságot (lásd a 3-23. ábrát). A **Spacing** csoport jellemzőinek megváltoztatása az aktuális sor vagy bekezdés egészére érvényes lesz, nem csak a kijelölt szövegrészre. A +% értékek növelik, a –% értékek csökkentik a távolságokat. A **Line** mezőben a bekezdésen belüli sortávolságot adjuk meg. A **Character** mezőben a bekezdésen belüli karakterek, a **Word** mezőben a szavak távolságait növelhetjük vagy csökkenthetjük.

Az **Indents** csoportban megadhatjuk a következő távolságokat: a beütést, vagyis a bekezdés első sorának a bal oldali **(First line)** behúzását, valamint a kiengedést, azaz az összes többi sornak a bal oldali **(Left)** és a jobb oldali **(Right)** szövegkerettől mért behúzását. A behúzásokat az alapértelmezés szerinti tabulátorpozíciónként növelhetjük az Increase Indent, csökkenthetjük a Decrease Indent ikonnal. A **Text Direction** csoportban az írásirányt befolyásolhatjuk. A beállításokat az **Apply** (alkalmaz) nyomógombbal a párbeszédpanel elhagyása nélkül érvényesíthetjük. Ekkor a változásokat azonnal megfigyelhetjük a dokumentumon, s ha szükséges módosíthatunk.

A **Hyphenation Settings** nyomógombbal az automatikus elválasztások beállítására szolgáló párbeszédpanelt jeleníthetjük meg (lásd a 3-25. ábrát). Az **Automatic hyphenation** jelölőnégyzet kiválasztása után állítható be a többi mező és működik a szolgáltatás (magyar nyelven is). A **Min. word length** mezőben karakterszámban adjuk meg azt a legkisebb szóhosszt, amely feletti szóhosszúságoknál az elválasztás érvényesül. A **Min. characters before** mezőben az elválasztás előtti a **Min. characters after** mezőben az elválasztás utáni karakterek legkisebb számát adjuk meg.

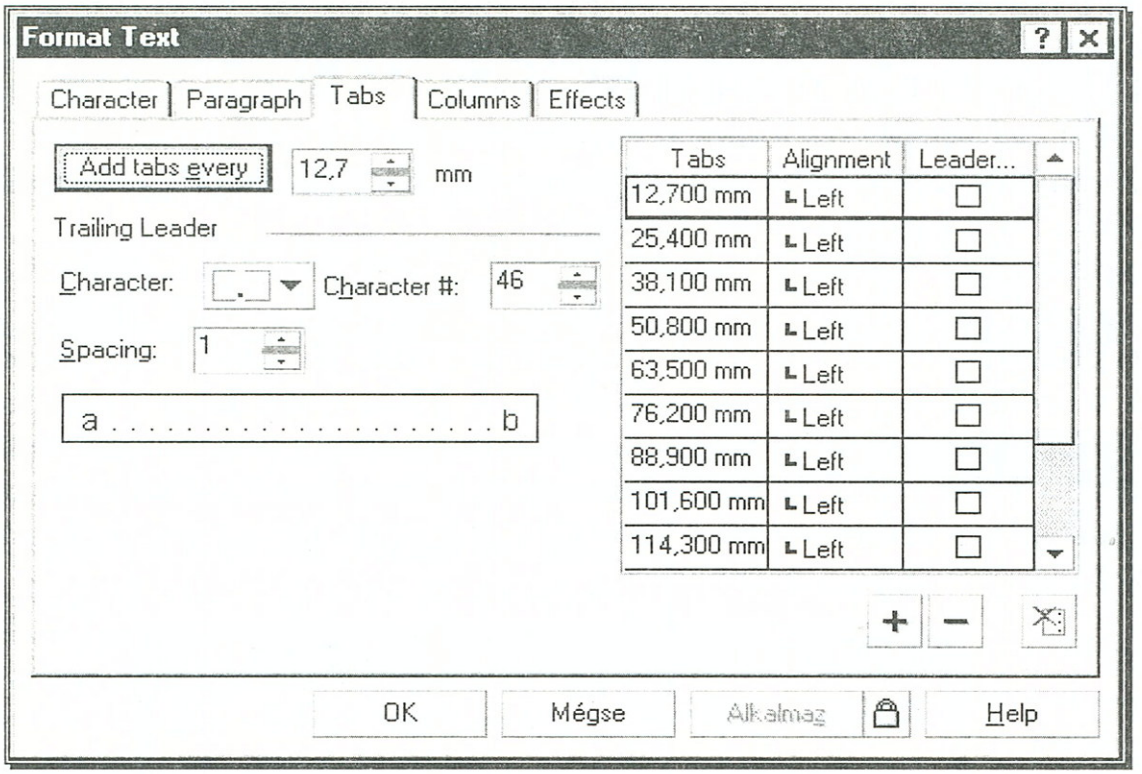


3-25. ábra

A **Hot zone** mezőben határozzuk meg az elválasztási zónát, azt a szélességet a szövegkeret jobb oldalán, amelyen belül a program megkeresi a lehetséges elválasztás helyét. Ha a szó az elválasztási zónán belül nem elválasztható, akkor átkerül a következő sorba. A **Break capitalized** jelölőnégyzettel engedélyezhetjük a csupa nagybetűs szavak elválasztását is. Ha ezek a feltételek nem teljesülnek, akkor a sor hosszát meghaladó szó automatikusan, teljes egészében a következő sorba kerül.

Tabulátorok beállítása

A tabulátorok segítségével olyan nagyobb, több karakterhosszból álló távolságokat határozhatunk meg, amelyeket ezután egyetlen billentyű Tab lenyomásával szúrunk be a szövegbe, és amelyek a gyors mozgást, pontos távolságú karakterelhelyezést és számok tizedesjellel egymás fölé helyezését teszik lehetővé. A **Tabs** párbeszédpanel-lapon állítjuk be az alapértelmezett tabulátorpozíciókat (**Add Tabs Every**), az egyéni tabulátorpozíciók típusát, helyét, a tabulátorvezető karaktereket és a bekezdés behúzását (lásd a 3-26. ábrát).

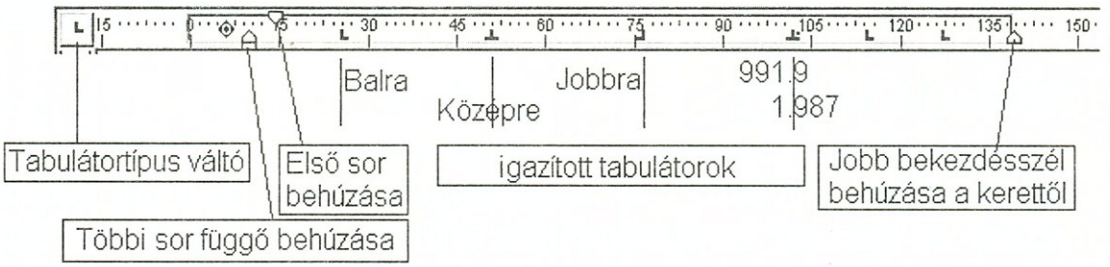


3-26. ábra

Új tabulátorpozíciókat a + ikonra kattintva veszünk fel. Ezek és a régi tabulátorpozíciók jellemző távolság és igazítás értékeit a párbeszédpanel bal oldali részének megfelelő oszlopába kattintva módosítjuk. A tabulátorvezető karaktereket (amelyek a tabulátorpozíciók előtt megjelenő karaktereket jelölik) a **Trailing Leader** csoportban állítjuk be. E csoport **Spacing** mezőjében adjuk meg az ilyen karakterek között tartandó távolságot. A tabulátortípusok, tabulátorpozíciók és bekezdésbehúzások meghatározását a párbeszédpanel-lap mellett a bekezdésszöveg szerkesztésekor a szerkesztő felső részén megjelenő vonalzó segítségével is végezhetjük. A tabulátortípus-váltó ikonra kattintással választhatjuk ki a megfelelő típust, amelyet a vonalzóra kattintva helyezünk el (lásd a 3-27. ábrát).

Ezeket a tabulátortípusokat a párbeszédpanelben az **Alignment** oszlopban, vagy a vonalzó elején álló ikonra kattintva választjuk ki. A vonalzón az egér bal gomb-

jának nyomva tartásával „megfogott" tabulátorjelet jobbra-balra mozgatva helyezhetjük át az egérrel. A tabulátorpozíció törléséhez a vonalzón egérrel megfogott tabulátorpozíció-jelet egérrel a dokumentum belseje felé húzzuk, majd felengedjük az egérgombot. A tabulátorok felvétele a párbeszédpaneles tabulátorbeállítás + ikonjával, törlése a − ikonnal, az összes törlése az ikonnal is elvégezhető.



3-27. ábra

Az egér jobb gombjával a vonalzó megfelelő (formázandó) tabulátorjelölésére kattintva megjelenített helyi menü parancsaival is elhelyezhetünk, illetve módosíthatunk korábban felvett és a vonalzón látszó tabulátorpozíciókat. Balra igazított tabulátort helyezünk el a helyi menü **Left Tab**, középre igazítottat a **Centre Tab**, jobbra igazítottat a **Right Tab**, decimális tabulátort a **Decimal Tab** parancsával.
A tabulátorpozíció-igazítások jellegzetes tulajdonságai:

Balra ütköztetett:

első	második	harmadik	negyedik	ötödik
hatodik	hetedik	nyolcadik	kilencedik	

A szöveg bal széle illeszkedik a tabulációs pozícióhoz.
Itt a kitöltő karakter a tabulált oszlopok között a szóköz. Ezeket a **Tabs** párbeszédpanel-lap **Trailing Leader** paramétercsoportjában állíthatjuk be. Az ütköztetés pozíciójának megváltoztatása ehhez hasonlóan egérrel a vonalzón lehetséges.

Jobbra ütköztetett:

.....1. .....2. .....3. .....4.....5. .....6. .....7.
.....10. .....12. .....13. .....14.....15. .....16. .....17.
.....100. .....120. .....130. .....140.....150. .....160. .....170.

A szöveg jobb széle illeszkedik a tabulációs pozícióhoz. Láthatjuk, hogy ez a tabulátorigazítás a számjegy táblázatok írásánál érvényesül igazán. Az elválasztó karakter itt a pont.

Középre ütköztetett:

_____ első _____ másik első
_____ második _____ másik második
_____ harmadik _____ másik harmadik

A szöveg közepe illeszkedik a tabulációs pozícióhoz. Az elválasztó karakter ebben az esetben az aláhúzás.

Tizedes jegyre igazított (Decimális):

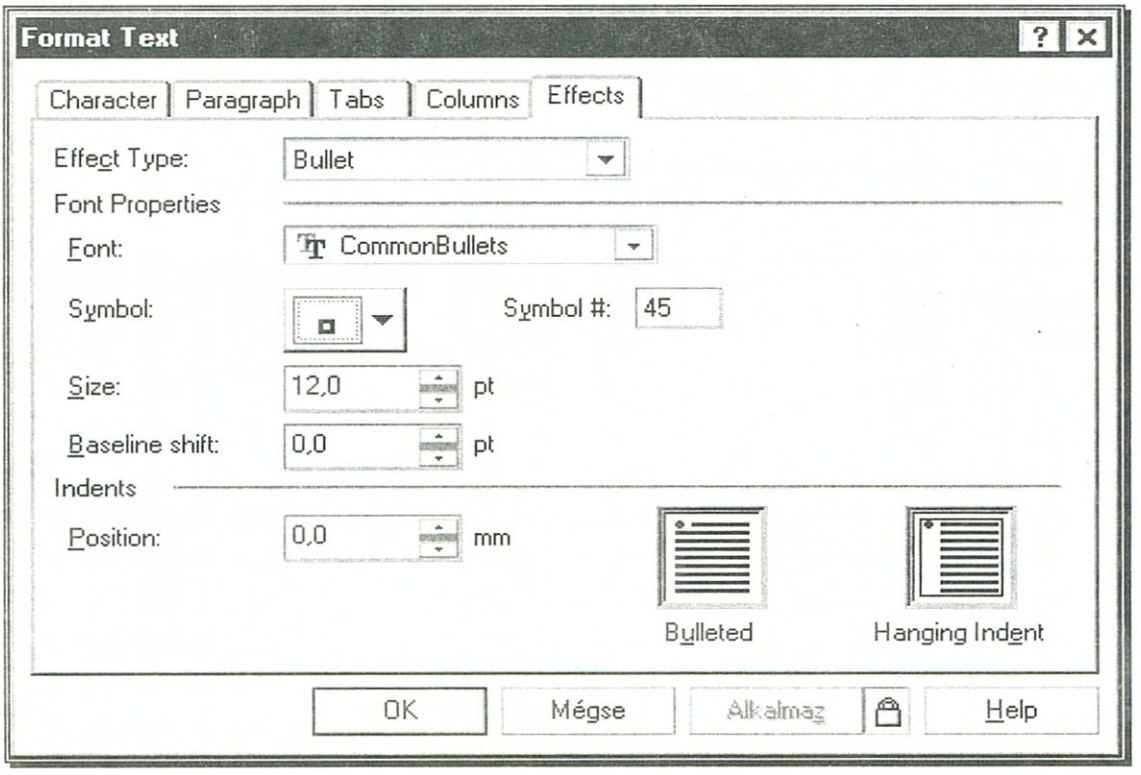
```
----------1.1----------78.
----------121.2----------8989898.
----------1111.222222----------787.876786
----------23.333----------8989.9
```

Az elválasztó karakter ebben az esetben a kötőjel. Figyeljük meg, hogy a tabuláció helye ebben az esetben a tizedespont pozíciójával esik egybe.

Felsorolásjelölés

A felsorolásjeles, azaz a bajszos szöveg minden bekezdése előtt egy különleges karakter, a felsorolásjel, vagyis a bajusz áll. A felsorolásjel ki- és bekapcsolására a **Text** eszköztár, illetve a tulajdonságsáv vagy az **Edit Text** párbeszédpanel ikonját használjuk. A felsorolásjel helye megjelenik a vonalzón is. Annak egeres elhúzásával a bekezdés első sorának behúzását módosítjuk. A jellemzők pontos beállítását az **Effects** párbeszédpanel-lapon végezzük (lásd a 3-28. ábrát).

A felsorolásjel jellemzőinek beállításához válasszuk az **Effect Type** lista *Bullet* elemét. A **Font** listán választjuk ki azt a karakterkészletet, amelynek elemei a **Symbol** listában megjelennek. A felsorolásjelet ebből a készletből választjuk. A **Size** mezőben állítjuk be a bajuszkarakter méretét, a **Position** mezőben a bekezdés első sorának behúzását.



3-28. ábra

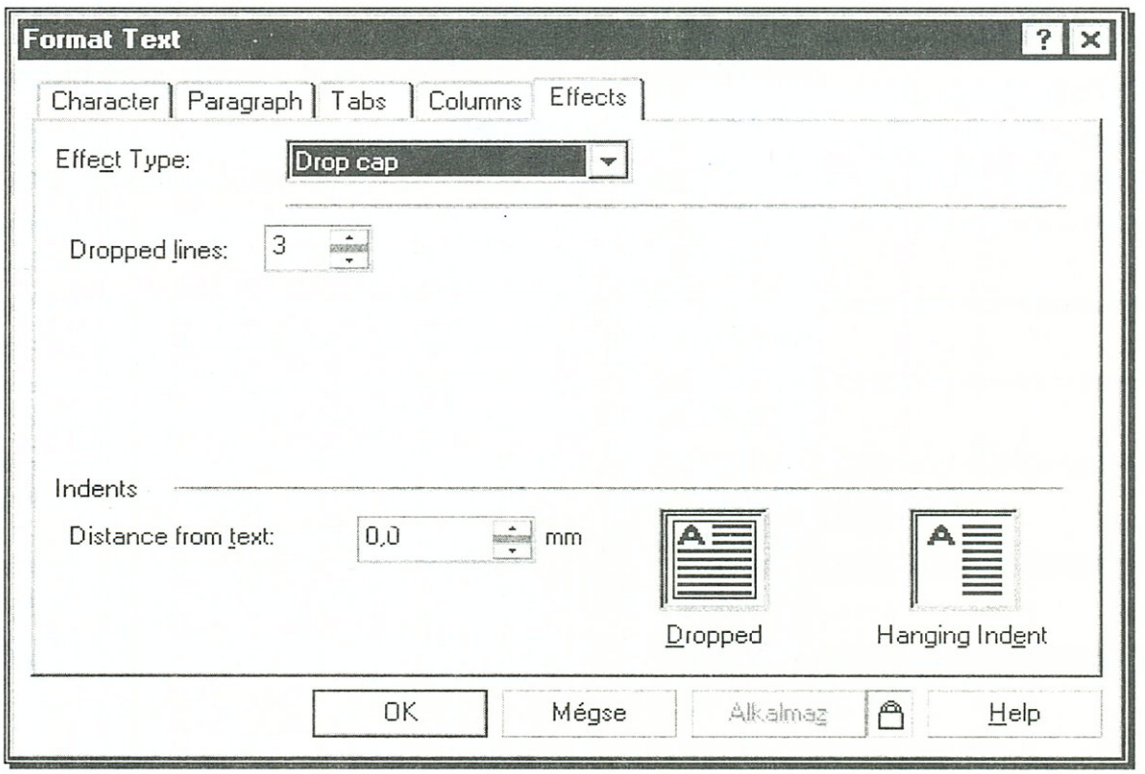
A **Baseline shift** mezőben állítjuk be a bajuszkarakter emelését a bekezdés első sorának alapvonalához képest. Az **Indents** csoport ikonjaival határozzuk meg a bajuszkarakterhez viszonyítva a többi sor elhelyezkedését. A **Hanging Indent** ikonnal függő behúzást állíthatunk be.

Iniciálé készítése

A **Format Text** párbeszédpanel **Effects** lapján állítjuk be a bekezdés első karakterének iniciálé-szerű megnövelését. Az iniciálé jellemzőinek beállításához válasszuk az **Effect Type** lista *Drop cap* elemét (lásd a 3-29. ábrát).

A párbeszédpanel **Dropped lines** mezőjében a bekezdés sorainak számában adjuk meg az iniciálé karakterméretét. A **Distance from text** mezőben határozzuk meg az iniciálé karakter és a követő szöveg távolságát. Az **Indents** csoport ikonjaival itt is – a bajuszkarakterekhez hasonlóan – az első karakterhez viszonyítva határozzuk meg a többi sor elhelyezkedését. A **Hanging Indent** ikonnal kiemelhetjük, a **Dropped** ikonnal besüllyeszthetjük az iniciálét a bekezdés sorai közé.

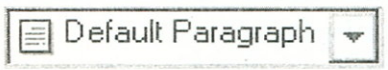
Az iniciálé karaktertípusa megegyezik bekezdés karaktereinek típusával. Díszesebb, a bekezdés karaktereitől eltérő iniciálékat készítsünk külön keretbe. Grafikus szövegként elkészítve jóval több hatást alkalmazhatunk. Az egységes megjelenés érdekében készíthetünk azonos hatású grafikus szövegeket, betűnként, a teljes ábécére is.



3-29. ábra

Bekezdésformázás tulajdonságsávval

A karakter eszköz kiválasztása után a **Text** eszköztárral csaknem megegyező tulajdonságsáv is megjelenik (lásd a 3-1. ábrát). Ha közvetlenül a dokumentumablakban szerkesztünk, akkor ennek parancsaival is formázhatjuk a szöveget.
A tulajdonságsáv (bekezdésformázásra vonatkozó) elemei és funkciói:

	Létrehozáskor jelzi a grafikus és a bekezdésszöveget. Egyes esetekben válthatunk a két forma között.
	Stílusválasztó lista. A stílusokkal az összetett formázások sokkal könnyebben ismételhetők meg, mintha minden formai jellemzőt egyesével kellene megadnunk.
	Kikapcsolja a bekezdésszöveg igazítását.
	Balra (a keret bal széléhez) igazítja a bekezdésszöveget.
	Középre (a keret tengelyéhez szimmetrikusan) igazítja a bekezdésszöveget.
	Jobbra igazítja a bekezdésszöveget.
	Sorkizártan igazítja a bekezdés szövegét. Az utolsó sort balra igazítja.
	Erőltetetten, az utolsó sorral együtt sorkizártan igazítja a bekezdés szövegét
	A bekezdést egy tabulátorpozícióval kiengedi.
	A bekezdést egy tabulátorpozícióval behúzza.
	Felsorolásjelet helyez el a bekezdés előtt.
	Iniciálét készít a bekezdés első karakteréből.
	Megjeleníti a **Format Text** párbeszédpanelt. A formázás a kijelölt szövegen érvényesül.
	Megjeleníti az **Edit Text** párbeszédpanelt, betölti a szövegkeret tartalmát (a szövegkijelölést megőrzi).

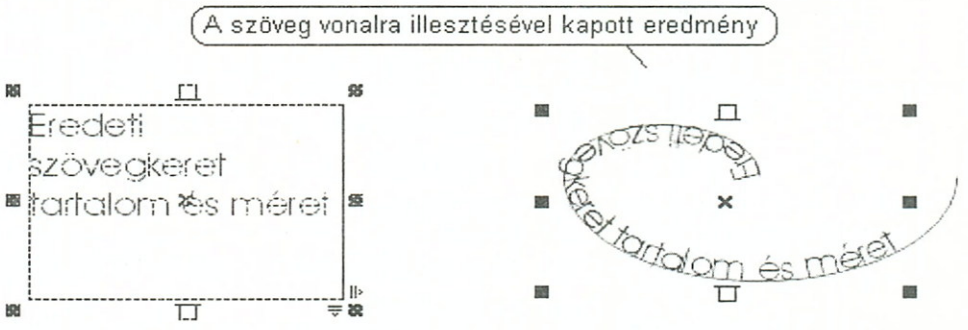
Bekezdésformázás vonalzóval

Kijelölt bekezdésszövegek esetén a vonalzón megjelenik a bekezdés néhány jellemzője, és ezeket a jeleket felhasználhatjuk a formázáshoz. A szöveg bal és jobb szélét, valamint az első sor bal szélét jelölő jeleket az egérrel elmozgatva állíthatjuk. Ehhez rámutatunk a mozgatni kívánt vonalzóelemre, lenyomjuk az egér bal gombját és annak nyomva tartása mellett, elvontatjuk új helyére, ahol felengedjük az egérgombot (lásd a 3-27. ábrát).

Ugyanezeket a bekezdésjellemzőket pontosan a párbeszédpanel mezőinek beállításával adjuk meg (mint a 3-26. ábrán látható, látszólag ezredmilliméter pontossággal). Ilyen pontosság az egeres elhelyezésnél nem érhető el. Használhatjuk a behúzás csökkentésére a **Text** eszköztár, a **Format Text** párbeszédpanel, illetve a tulajdonságsáv , növelésére az ikonját. A bekezdést megelőző **(Before paragraph)** és követő **(After paragraph)** térközöket csak a **Format Text** párbeszédpanel **Paragraph** lapján állíthatjuk be (lásd a 3-23. ábrát). A távolságokat a sorban érvényes karaktermagasság százalékában adjuk meg.

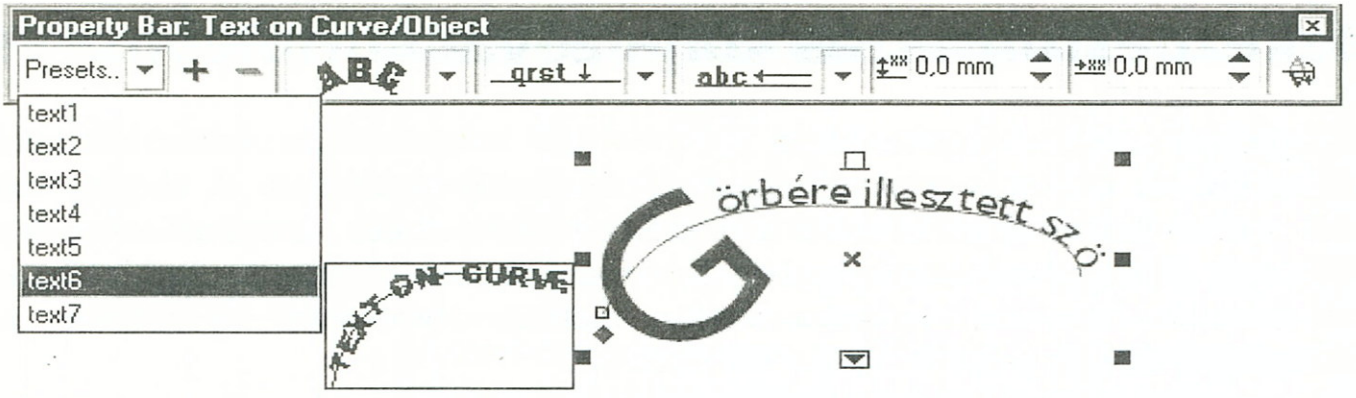
Szöveg görbére illesztése

A szövegkeretek tartalmát tetszőleges görbéhez igazíthatjuk a **Text** menü **Fit text to path** parancsával, illetve a Fit text to path ikonnal. Ehhez létre kell hoznunk a szövegkeretet a bekezdésszöveggel és az igazítási útvonalat kijelölő görbét. Válasszuk ki a szövegkeretet, utána adjuk ki a fenti parancsot, majd jelöljük ki az útvonalgörbét vagy a művelet végrehajtása előtt egyszerre jelöljük ki a görbét és a szöveget. A művelet során az eredeti objektum törlődik, az iniciálé megmarad (lásd még az alapértelmezett eszköztárak parancsaival foglalkozó részt is).



3-30. ábra

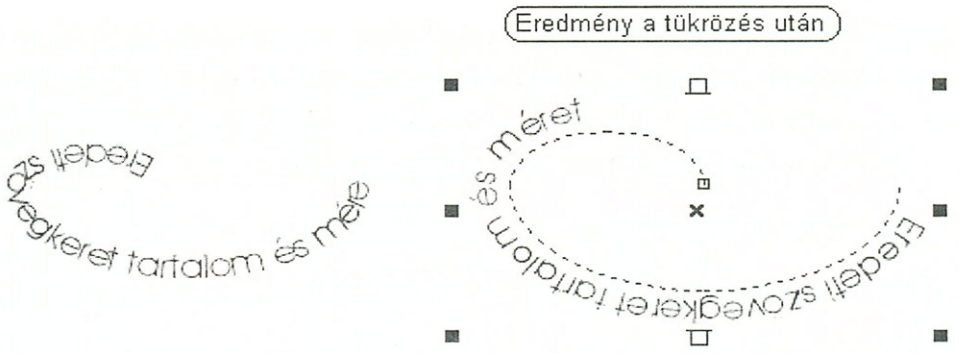
Az útvonalgörbe lehet 0 vastagságú is. Ha kijelölünk egy ilyen, görbére illesztett szöveget, akkor a 3-31. ábra szerinti tulajdonságsáv jelenik meg.



3-31. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

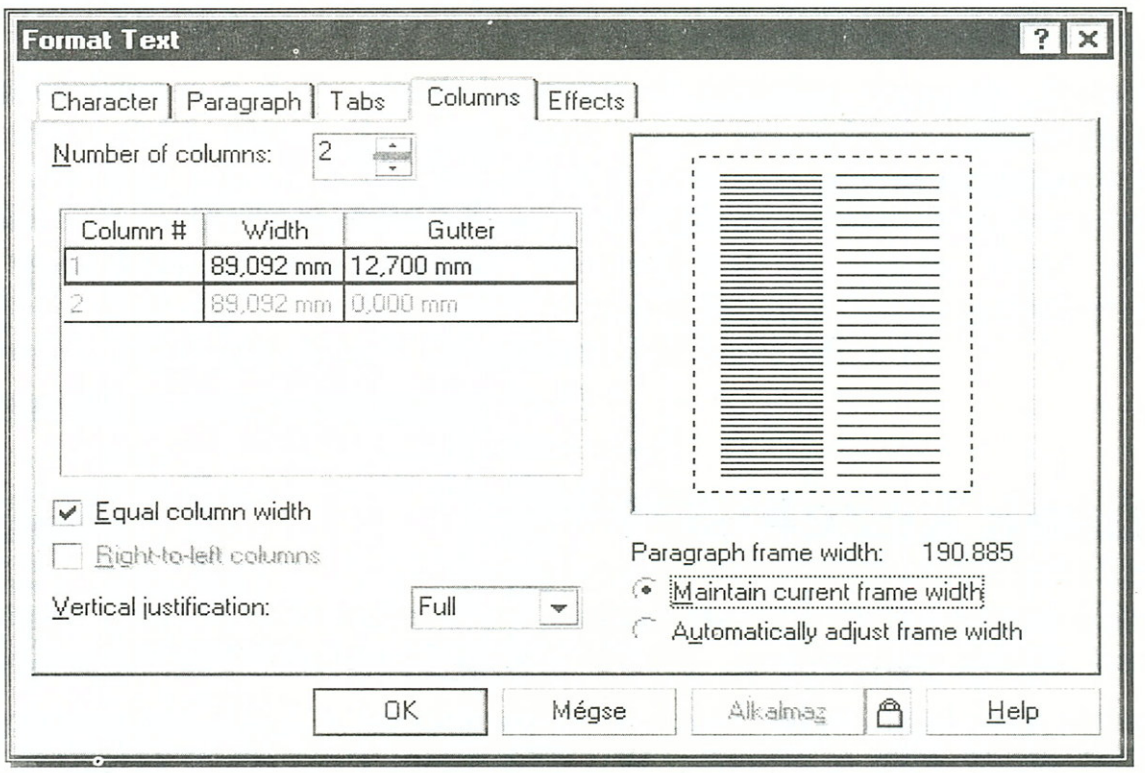
Presets..	Előre beállított görbeillesztések. A legegyszerűbb, ha innen választunk, majd a beállításokat módosítjuk.
+	A görbeillesztés-gyűjteményt bővíti saját összeállításunkkal az ikonra kattintás után.
−	Törli a görbeillesztés-gyűjteményből a korábban felvett saját mintát.
ABC	Beállítja a vonalra illesztett szöveg karakterei függőleges tengelyének irányát (párhuzamos, sugárirányú – lásd a mintát).
qrst	Beállítja a szövegnek az útvonalgörbéhez viszonyított függőleges helyzetét (alatta, fölötte megy stb.).
abc	Beállítja a szövegnek az útvonalgörbéhez viszonyított vízszintes helyzetét (az útvonalgörbe elejére, közepére vagy végéhez illesztett).
0,0 mm	Beállítja a szövegnek az útvonalgörbétől mért függőleges távolságát.
0,0 mm	Beállítja a szövegnek az útvonalgörbe elejétől mért távolságát.
	A szöveget középpontos tükrözéssel áthelyezi az útvonalgörbe másik oldalára (lásd a 3-32. ábrát).



3-32. ábra

Keret és a hasábjellemzők beállítása

Hosszabb szövegeket tartalmazó, apró (14 pont alatti) betűméretű dokumentumok olvasását könnyíthetjük, ha hasábokat alkalmazunk. Ezek olyan, bekezdésszöveg alapú, egymástól térközzel elválasztott tömbök, amelyekre jellemző, hogy az elsőt követő hasábokban akkor jelenik meg a begépelt szöveg, ha a megelőző hasáb megtelt. A **Format Text** párbeszédpanel **Columns** lapján állítjuk be a keretek és a hasábok jellemző tulajdonságait (lásd a 3-33. ábrát).

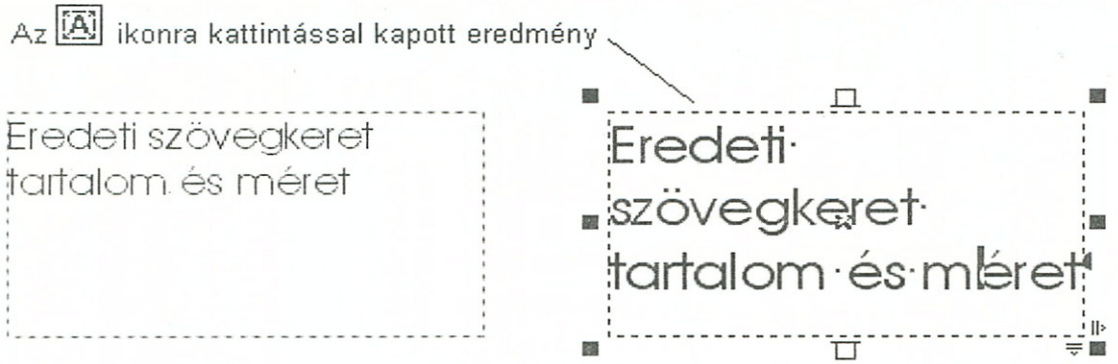


3-33. ábra

A **Number of columns** mezőben adjuk meg a hasábok számát. Alattuk adjuk meg az adott hasáb (**Column**) szélességét (**Width**) és az oszlopok közötti távolságot

(**Gutter**). A hasábhatár megjelenik a vonalzón, annak húzásával a hasábszélesség módosítható. Az **Equal column width** bekapcsolásával minden hasáb között egyforma – az első hasábon beállítható – távolság érvényesül. A hasábok függőleges igazítását állítjuk be a **Vertical justification** listában. Az itt található listaelemeknek megfelelő jellemzők beállíthatók a következő ikonokkal is: Top Vertical Alignment – a keret tetejéhez, Center Vertical Alignment: függőlegesen a keret közepéhez, Bottom Vertical Alignment – a keret aljához igazítja a keret tartalmát, Full Vertical Alignment – a sorokat egyenletesen szétosztja a teljes keretben.
A **Maintain current frame width** választókapcsolóval olyan keretszélességet állítunk be, amelynek mérete nem módosul a hasábszélességtől függően. Az **Automatically adjust frame width** kapcsoló választása esetén a keret szélessége a hasábok párbeszédpanelen megadott szélességétől függ, a program automatikusan állítja be.

A szövegkeretek megjelenítését ki- vagy bekapcsolhatjuk a Show Text Frames ikonnal vagy a **View** menü **Show** ▸ **Text Frames** parancsával. A **Text** menü **Fit Text To Frame** parancsa vagy a Fit Text To Frame ikon a szövegkeret határáig nagyítja fel a keret tartalmát (lásd a 3-34. ábrát).



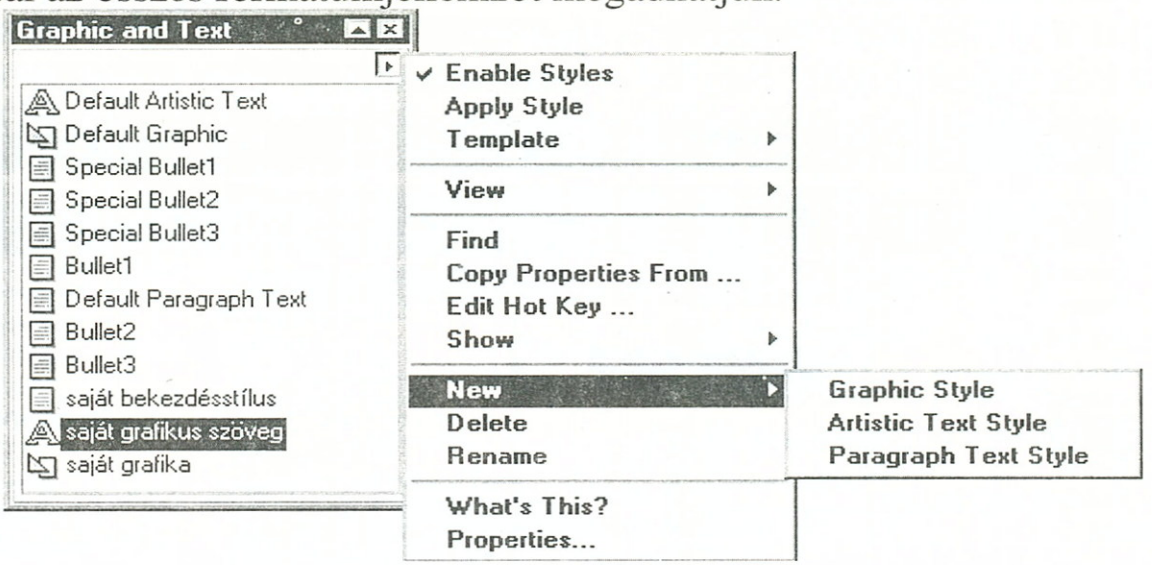
3-34. ábra

Stílusok kezelése

Az aktuális beállításokat saját nevű stílusként menthetjük el a **Tools** menü **Graphic and Text Styles** parancsával, illetve a Ctrl+F5 billentyűkombinációval vagy a Graphic and Text Styles ikonnal. A paranccsal a 3-35. ábra szerinti dokkolt ablakot jelenítjük meg (elérhető a **Window** menü **Dockers** ▸ **Graphic and Text Styles** parancsával is).

A **Text** eszköztár vagy tulajdonságsáv első helyén szereplő stílusválasztó listával, illetve a dokkolt ablak ▸ ikonjára kattintva megjeleníthető helyi menüjének **Apply Style** parancsával érvényesíthetjük a beállított és a listán kiválasztott stílus-

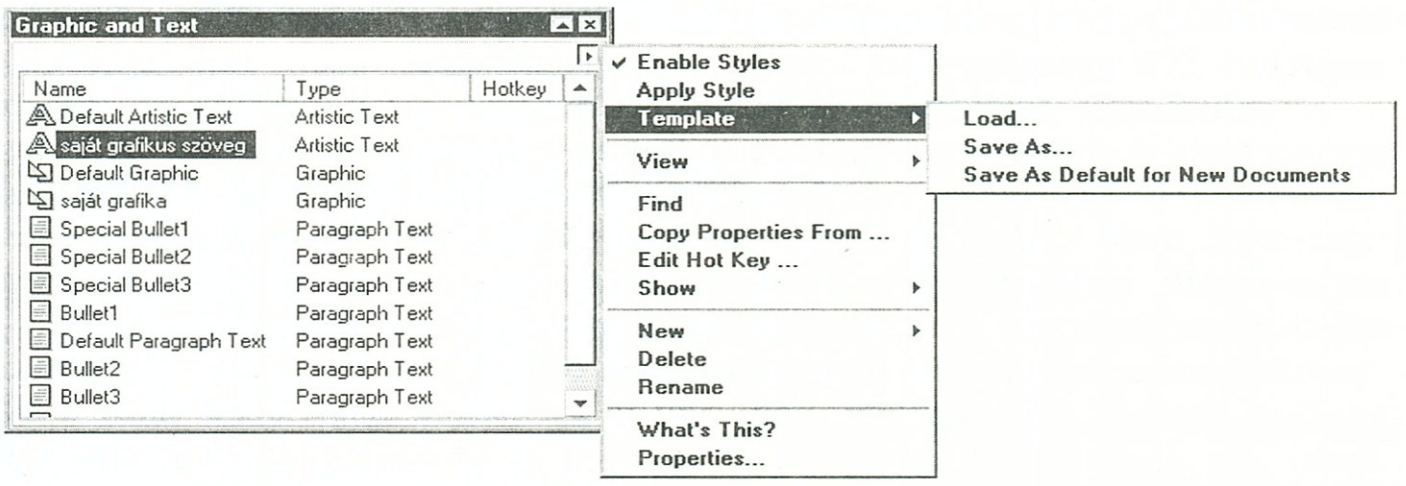
jellemzőket a kurzort tartalmazó bekezdésen. Így az aktuális bekezdésre egyetlen paranccsal az összes formátumjellemzőt megadhatjuk.



3-35. ábra

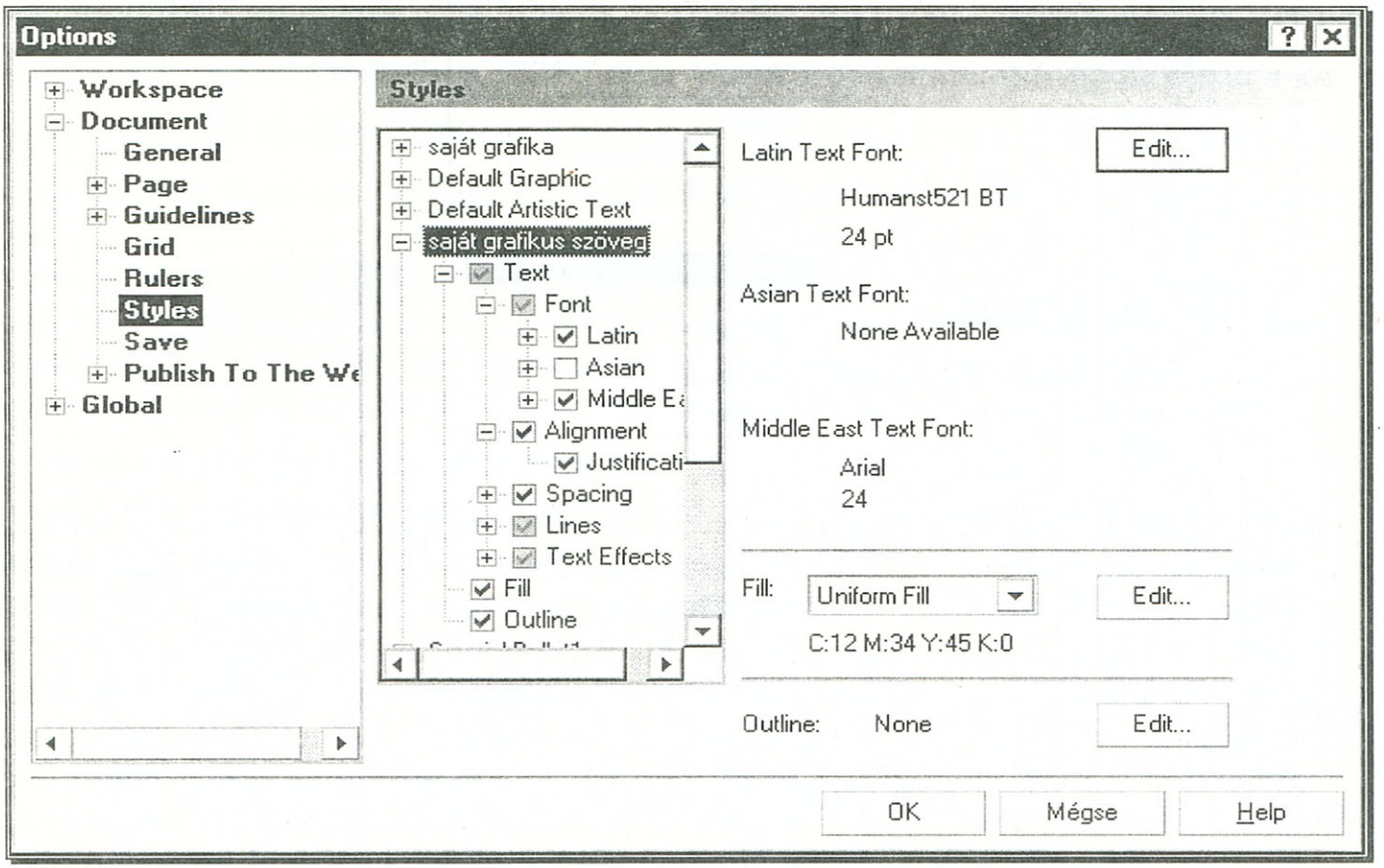
A helyi menü **Template ▸ Load** parancsával sablonba rögzített stílusokat vehetünk át. A **Save As** paranccsal saját stílusainkat elmenthetjük egy *.cdt* kiterjesztésű állományba. A **Template ▸ Set As Default for New Documents** parancsával a használt stílusokat alapértelmezetté tehetjük az új dokumentumok számára. A **View** almenü parancsaival a dokkolt ablak megjelenését állítjuk be. A **List** típusú megjelenítés látszik a 3-35. ábrán, a részletes adatokat bemutató **Details** típusú megjelenítés a 3-36. ábrán. A **Large icon** típusú megjelenítés olyan nagyméretű ikonokat alkalmaz, amelyekről könnyebben eldönthető a stílus formai tulajdonsága.

Új, üres stílusokat a stílusablak **New** almenüjének parancsaival hozhatunk létre. Ezek a lista alján jelennek meg. Formázásukhoz, vagyis ilyen jellemzőik beállításához válasszuk ki ezeket, majd a jobb egérgombbal megjelenő helyi menü vagy a dokkolt ablak menüjének **Properties** parancsát adjuk ki.



3-36. ábra

Ekkor megjelenik a (**Tools** menü **Options** parancsával is megjeleníthető) párbeszédpanel *Document/Styles* lapja. A stílus különböző ágait egyenként formázzuk. Az ágakat a [+] ikonokra kattintva nyitjuk ki, és a tulajdonságok érvényesülését a ☑ ikonokkal kapcsoljuk ki- vagy be a párbeszédpanelen.



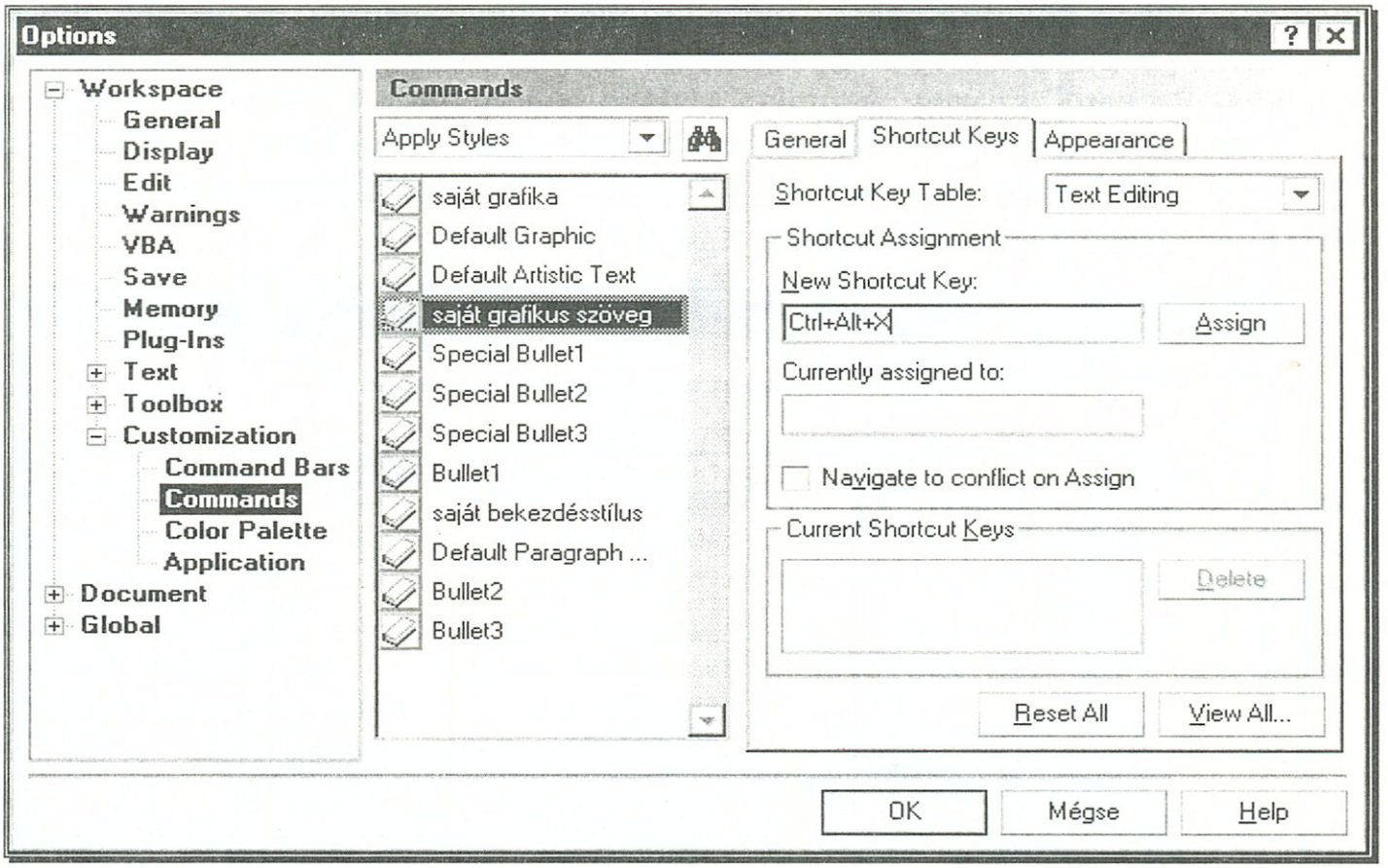
3-37. ábra

A 3-37. ábrán látható, hogy egy grafikus szöveg stílusjellemzői a betűtípusból, betűméretből, igazításból, közök elhelyezéséből, vonalak jellemzőiből, különféle hatásokból és körvonal tulajdonságokból állnak össze, amelyek mindegyike a megfelelő **Edit** nyomógombra kattintás után megadható.

A stílusoknak saját nevet adhatunk a dokkolt ablak menüjének **Rename** parancsával. A felesleges stílusokat a **Delete** paranccsal törölhetjük. A stílusok másolhatók is egy másik rajzelemről. Ehhez előzőleg kijelöljük a formázandó rajzelemet, majd kiadjuk az **Edit** menü **Copy Properties From** parancsát (illetve megnyomjuk a Ctrl+Shift+A billentyűkombinációt), utána kijelöljük az eredeti jellemzőket tartalmazó rajzelemet, amelynek tulajdonságait másolnánk.

A helyi menü **Edit Hot Key** parancsával billentyűkombinációt kapcsolhatunk gyakran használt stílusainkhoz, hogy így is gyorsítsuk munkánkat (lásd a 3-38. ábrát). Az *Apply Styles* listaágban kiválasztott stílusokhoz a **New shortcut key** mezőben adhatunk gyorsgombot. A billentyűkombináció megnyomása után kattintsunk az **Assign** nyomógombra.

A **Currently assigned to** mezőben megjelenik, hogy esetleg milyen parancshoz rendelték már ugyanezt a billentyűkombinációt. A **Navigate to conflict on Assign** jelölőnégyzetet bekapcsolva a program az **Assign** nyomógomb hatására törli a korábban megadott gyorsgombot és azt az új parancshoz kapcsolja, utána kijelöli a gyorsgombhoz korábban rendelt parancsot, hogy ahhoz új billentyűkombinációt adhassunk.



3-38. ábra

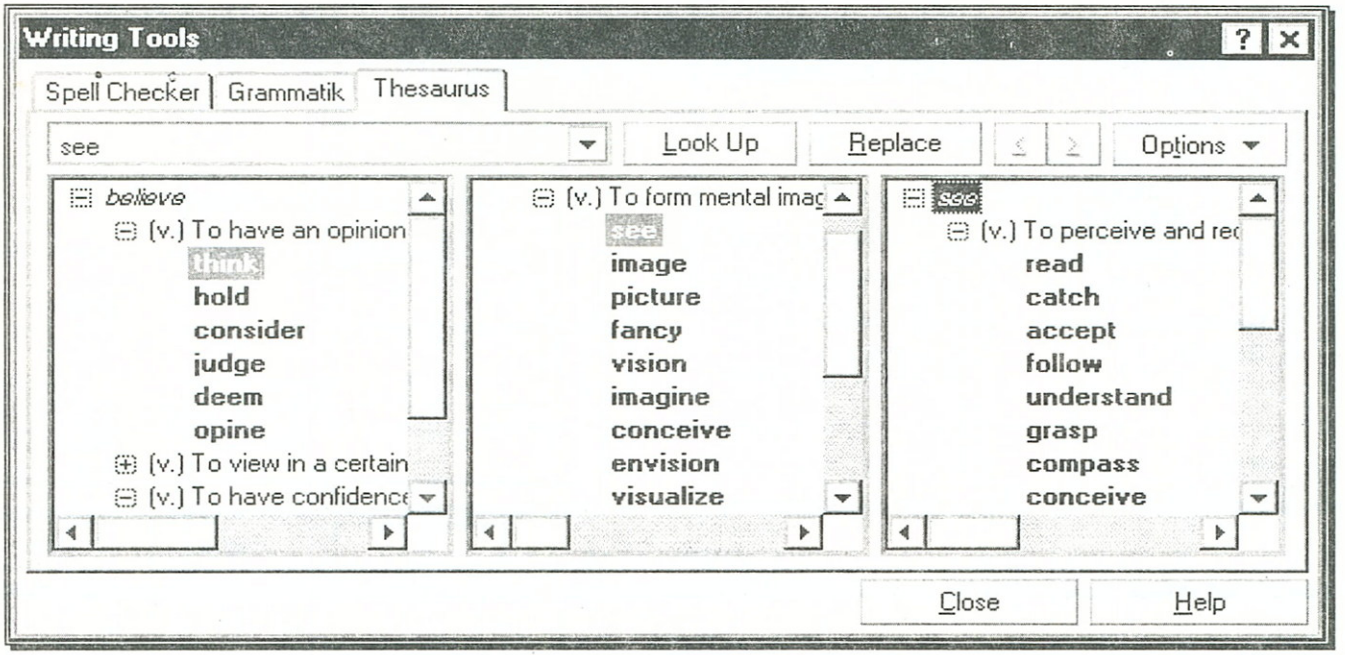
A korábban létrehozott gyorsgombok listáját a **View All** nyomógombra kattintva tekinthetjük meg.

Nyelvi szolgáltatások

Már a CorelDRAW 7.0 is nagyot lépett a professzionális kiadvány-, illetve szövegszerkesztők szolgáltatásai felé. Ekkor jelentek meg az automatikus elválasztó, gyorsjavító (**Type Assist** [új neve **QuickCurrect**] – beállításához használható a QuickCorrect Options ikon is), nyelvtani elemző (**Grammatik** – megfelel az ikonnak), helyesírás-javító (**Spell Check** – megfelel az ikonnak) és szino-

nimaszótár (**Thesaurus** – megfelel az ikonnak) funkciók. Magyar nyelven csak a helyesírás-ellenőrző és elválasztó használható.

A parancsok a **Text** menü **Writing Tools** ▸ almenüből, illetve részben a **Tools/Options** parancs párbeszédpaneljeiről adhatók ki. Ezek túlnyomó része egyelőre csak az angol nyelvű dokumentumokban alkalmazható, de a gyorsjavító megtanítható tetszőleges nyelvre is. Ennek segítségével gyorsíthatjuk munkánkat, vagyis különböző rövidítésekhez, mozaikszóhoz kapcsolhatjuk az eredeti, hosszú szöveget, így például elegendő begépelnünk a HP rövidítést, amire megjelenik a „Hewlett Packard" szöveg. A funkciót alább ismertetjük. A **Tools** menü **Options** párbeszédpanel *Workspace/Text/QuickCurrect* lapján adjuk meg az automatikus javítás alapértelmezés szerinti tulajdonságait. A párbeszédpanel megjeleníthető a QuickCorrect Options ikonnal is (lásd a 3-45. ábrát).

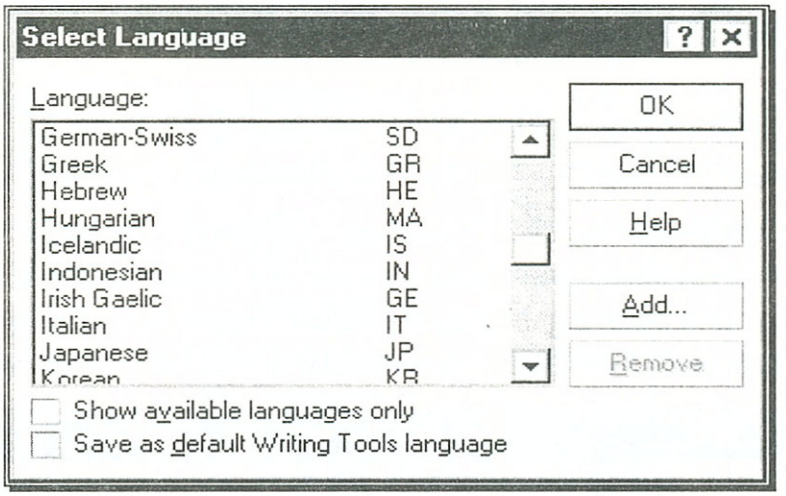


3-39. ábra

A szinonimaszótár jól jöhet az angol nyelvű szövegek szerkesztésekor. Használatához adjuk ki a **Text** menü **Writing Tools** ▸ **Thesaurus** parancsát, vagy kattintsunk a Thesaurus ikonra. Ha a parancs kiadása előtt kijelöltünk egy szót, akkor annak szinonimái azonnal megjelennek a párbeszédpanelen. Különben a párbeszédpanel bal felső mezőjébe gépeljük azt a szót, amelynek megfelelőit keressük, majd a **Look Up** nyomógombra kattintunk. Az **Insert**, illetve **Replace** nyomógombokkal illesztjük be a szövegkeret beszúrási helyére, vagy a kijelölt szó helyére az eredményül megjelent szavak közül kiválasztott szinonimát. A ⊞ és a ⊟ ikonokkal mozoghatunk a további hivatkozások között.

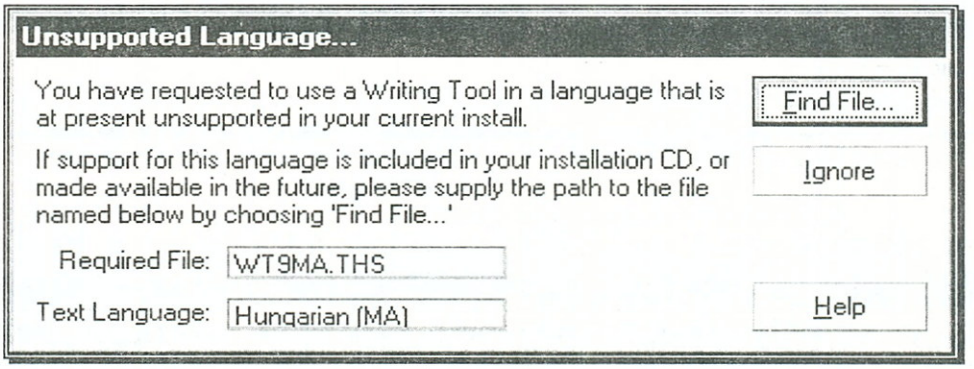
Az **Options** nyomógombbal megjelenített menü **Language** parancsával állítjuk be a használt nyelvet (lásd a 3-40. ábrát). A **Show available languages only** jelö-

lőnégyzet bekapcsolása után a párbeszédpanelen csak a használható nyelvek maradnak (amelyekhez a megfelelő szótárakat telepítettük). A **Save as default Writing Tools language** jelölőnégyzettel tesszük a kiválasztott nyelvet alapértelmezetté a nyelvi szolgáltatások számára.



3-40. ábra

Érdemesebb a nyelvet korábban beállítani a **Text** menü **Writing Tools ▸ Language** parancsával, hogy a nyelvi szolgáltatás indítása után ne kapjunk azonnal hibaüzenetet. Az automatikus javításon és helyesírás-ellenőrzésen kívül egyelőre gyakran hibáznak e szolgáltatások, ha nem az angol nyelvet választjuk. Ilyenkor a korábbi kezelhetetlen hibaüzenet helyett azonban megkereshetjük a funkció által hiányolt állományokat (lásd a 3-41. ábrát).



3-41. ábra

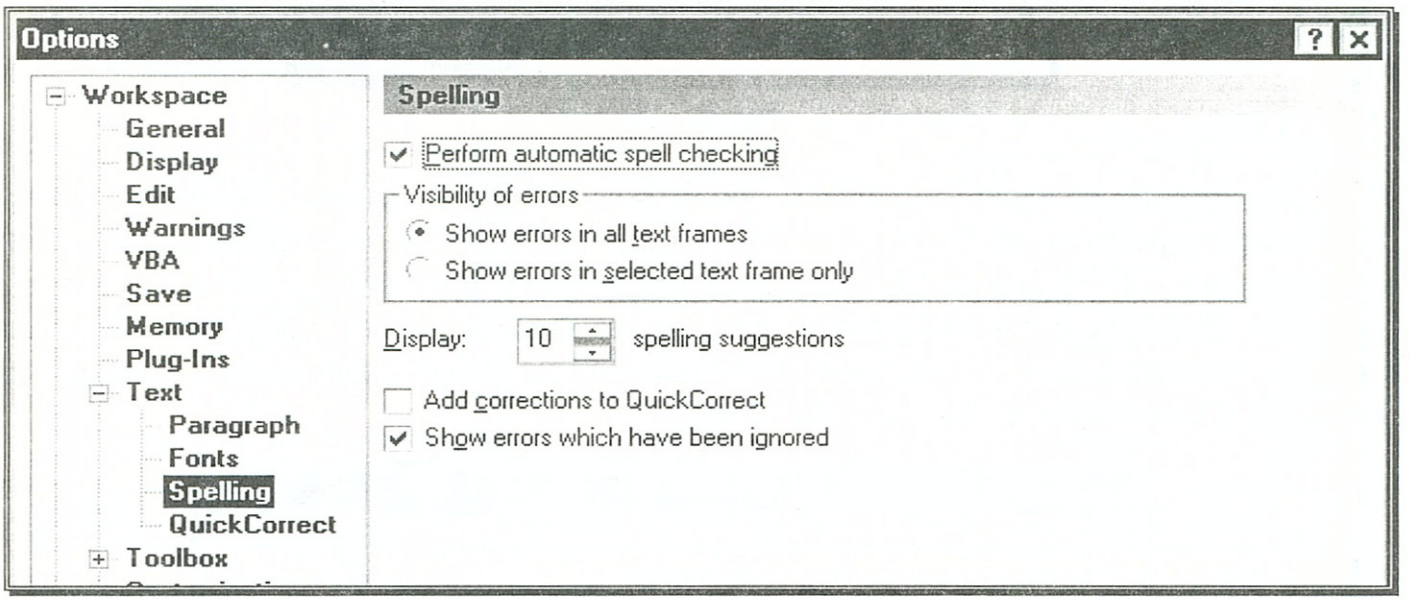
Helyesírás-ellenőrzés

A programnak a magyar nyelvhez elérhető nyelvi szolgáltatásai a helyesírás-ellenőrzés és az elválasztás (a legtöbb nyugat-európai nyelvhez sokkal többféle funkciót is használhatunk). A helyesírás-ellenőrzést kétféle módon használhatjuk:

vagy önállóan indítjuk a parancsot és a programmal megkeressük a hibákat, amiket azonnal kijavítunk vagy automatikusan, a szöveg bevitele közben végeztetjük az ellenőrzést.

Automatikus helyesírás-ellenőrzés

A *Workspace/Text/Spelling* párbeszédpanelen adjuk meg az automatikus helyesírás-ellenőrzés alapértelmezés szerinti tulajdonságait (lásd a 3-42. ábrát). A párbeszédpanel megjeleníthető a Spelling Options ikonnal vagy a **Text** menü **Writing Tools ▸ Settings** parancsával is. Az automatikus helyesírás-ellenőrzés során a program már a szöveg begépelésekor ellenőrzi a helyesírást, és a talált hibás szavakat a Microsoft Wordhöz hasonlóan piros hullámos vonallal húzza alá.

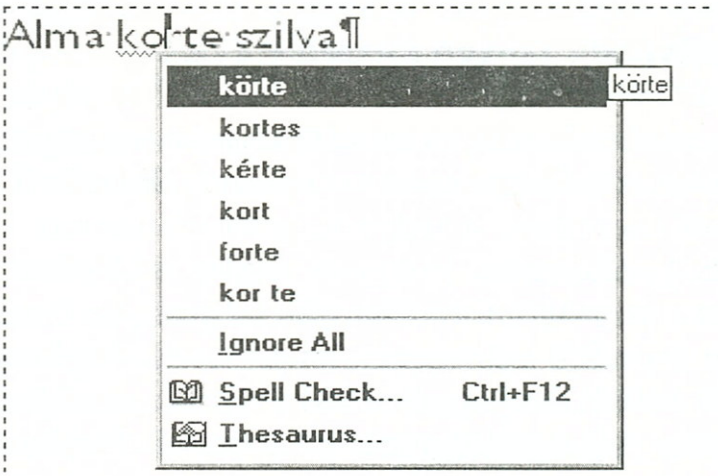


3-42. ábra

Ha használni akarjuk ezt a szolgáltatást, akkor jelöljük be a **Perform automatic spell checking** jelölőnégyzetet. Ezt követően beállíthatjuk a következő paramétereket, amelyek szabályozzák a begépelt szövegek azonnali helyesírás-ellenőrzésének működését. A **Visibility of errors** csoportban adjuk meg, mely bekezdésszövegekben jelenjenek meg az ellenőrzés közben talált hibajelzések. A **Show errors in all text frames** választókapcsolóval az összes bekezdésszöveget tartalmazó keretben megjelenítjük a hibajelzéseket, míg a **Show errors in selected text frame only** választókapcsoló kiválasztásával ezek csak az éppen szerkesztett, vagy kijelölt szövegkeretben jelennek meg.

A **Display n spelling suggestions** mezőben adjuk meg a javításra javasolt szavak maximális számát. Az **Add corrections to QuickCorrect** jelölőnégyzet bekapcsolásával a javításokat felvesszük az automatikusan javítandó szavak listájára

(ennek az előző változatban még **Type Assist** volt a neve). A **Show errors which have been ignored** jelölőnégyzetet kiválasztva a javítás nélkül átugrott hibák jelzése megmarad.

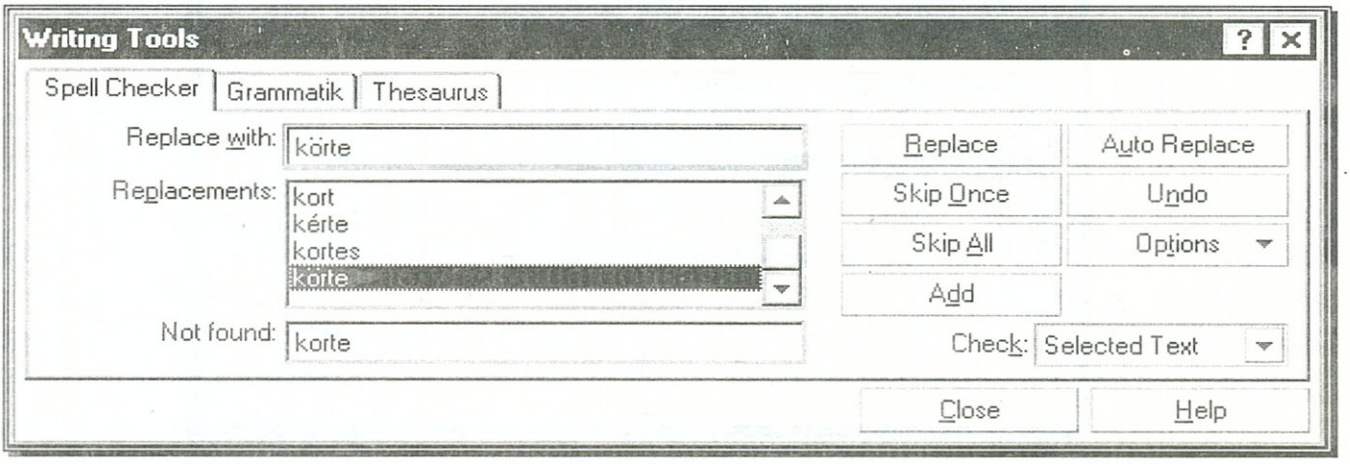


3-43. ábra

Az automatikus ellenőrzés bekapcsolása után gépelés közben a hibásnak ítélt szavak piros hullámvonallal aláhúzva jelennek meg. A hullámvonalra a jobb egérgombbal kattintva megjelenített helyi menüről egérrel kiválaszthatjuk a program által javasolt megoldások közül a megfelelőt (lásd a 3-43. ábrát). Az **Ignore All** paranccsal az összes ilyen jellegű hibát a továbbiakban átugorjuk, javítást nem végzünk. A **Spell Check** paranccsal a teljes szövegkeret ellenőrzését végezhetjük.

Helyesírás-ellenőrzés utólag

A teljes, kijelölt vagy aktuális szövegkeretet, szövegrészt, mondatot vagy szót ellenőrizhetünk a **Text** menü **Writing Tools** ▸ **Spell Check** parancsával, a Ctrl+F12 billentyűkombinációval vagy az ikonnal (lásd a 3-44. ábrát).



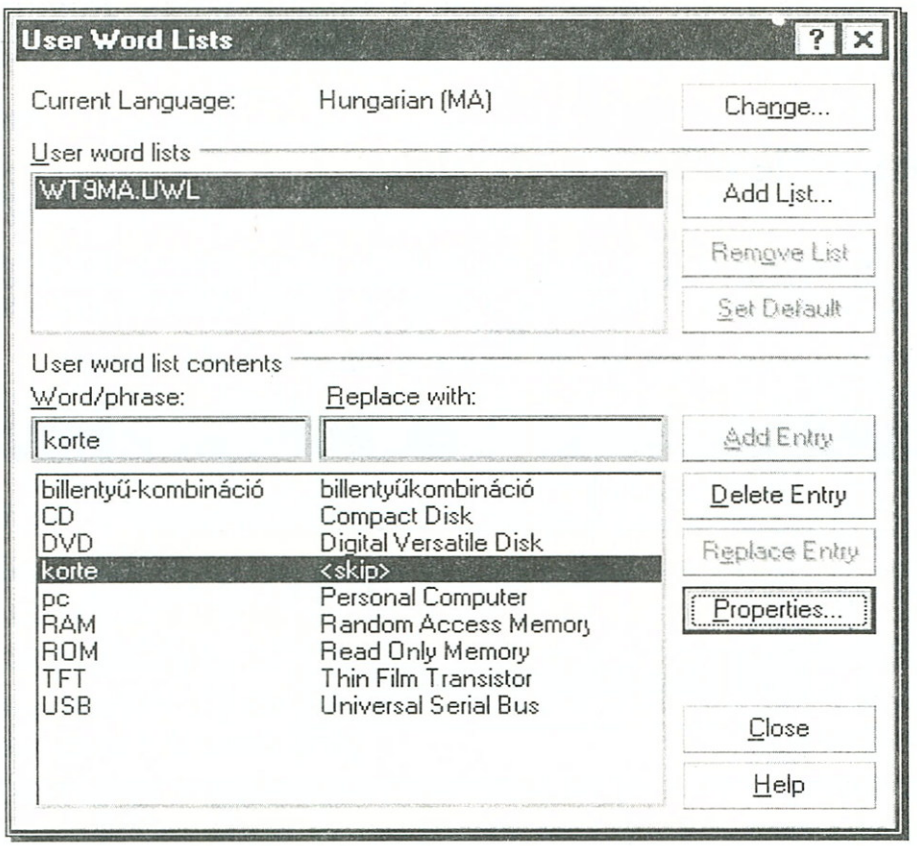
3-44. ábra

Természetesen a funkció akkor működik, ha előtte megfelelő nyelvet állítottunk be a **Text** menü **Writing Tools ▸ Language** parancsával. A helyesírás-ellenőrző parancs kiadása után megjelenő **Spell Checker** párbeszédpanel-lap **Check** listájában választjuk ki az ellenőrzendő szövegrészt, amely lehet a teljes szövegkeret *(Paragraph)*, a kiválasztott szöveg *(Selected Text)*, az aktuális mondat *(Sentence)*, illetve az aktuális szó *(Word)*.

A **Start** nyomógombbal indítjuk az ellenőrzést (ez a gomb nem mindig látszik, bizonyos esetekben az ellenőrzés azonnal elindul). Ezután a hibásnak ítélt szó megjelenik a **Not found** mezőben, a helyette javasolt szavak listája a **Replacements** mezőben. Ezek közül választunk ki egyet, amely a **Replace** mezőben jelenik meg. A cserét a **Replace** nyomógombbal hajtjuk végre. Az összes ugyanilyen szót további kérdés nélkül kijavítja a program, ha az **Auto Replace** nyomógombra kattintunk. A szót javítás nélkül átugorjuk a **Skip** nyomógombbal, az összes ugyanilyen szót átugorjuk a **Skip All** nyomógombra kattintva. E döntéseinket az **Undo** nyomógombbal vonhatjuk vissza.

A program a kivételszótárban található szavakat nem ellenőrzi, illetve helyesnek ítéli. A kivételszótárba az **Add** nyomógombbal vehetünk fel szavakat. Az ide felvett szavakat az automatikus helyesírás-ellenőrző továbbra is hibásnak jelzi.

Az **Options** nyomógombbal megjelenített menüben állítjuk be a helyesírás-ellenőrző működési paramétereit.

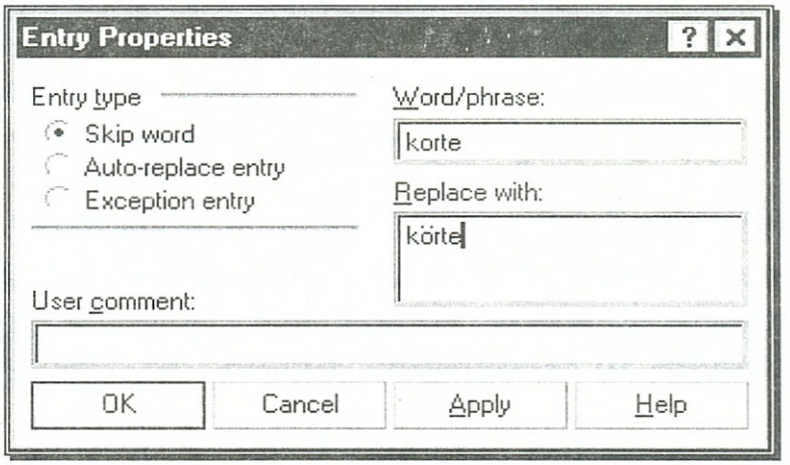


3-45. ábra

Az **Options** nyomógomb menüjének **Main Word List** parancsával a főszótárt adjuk meg, a **User Word List** parancsával egyéni kivétel és automatikus javítás szótárunkat módosíthatjuk (lásd a 3-45. ábrát). A **Change** nyomógombbal válthatunk nyelvet. A **User word list** mezőben jelenik meg a használt szótárak listája, amelyeket az **Add List** nyomógombra kattintva újabb (*.uwl* kiterjesztésű) szótárakkal bővíthetünk. A felesleges szótárakat a listából a **Remove List** nyomógombbal távolíthatjuk el, de ez nem jelenti a szótárak törlését is a merevlemezről. A használt szótárak közül a **Set Default** nyomógomb segítésével jelöljük ki az alapértelmezettet.

A **Word/phrase** mezőben adjuk meg azt a szót vagy kifejezést, amelyet a **Replace with** mezőben megadottal akarunk cserélni akár az automatikus javítás, akár az utólagos helyesírás-ellenőrzés során, illetve ilyen alkalmakkor esetleg javítás nélkül át akarunk ugrani. Az új szótárbejegyzést az **Add Entry** nyomógombbal vesszük fel. A szavakat tartalmazó listában kijelölt bejegyzéseket a **Delete Entry** nyomógombbal törölhetjük. A korábbi bejegyzések javításához módosításuk a **Replace with** mező tartalmát, majd kattintsunk a **Replace Entry** nyomógombra.

Az egyes listában kijelölt kifejezésekhez a **Properties** nyomógombbal megjelenített párbeszédpanelen további műveleteket adhatunk meg (lásd a 3-46. ábrát).



3-46. ábra

A helyettesítendő szavakat itt is megadhatjuk, javíthatjuk, de az **Entry type** csoport választókapcsolóival meghatározhatjuk, mi történjen, ha a helyesírás-ellenőrzés során ilyen szóval találkoznánk.

A **Skip word** választókapcsolóval utasítjuk a programot az ilyen bejegyzéseknek megfelelő kifejezések átugrására, az **Auto-replace entry** választókapcsoló az automatikus cserét eredményezi (így kerülnek a listába a gyorsjavító – **QuickCorrect** – szolgáltatással felvett kifejezések is), az **Exception entry** választókapcsolóval a kivételeket jelöljük meg. A **User comment** mezőben magyarázatot fűzhetünk a bejegyzéshez.

Az **Options** nyomógomb menüjének **Auto Start** kapcsolójával kérjük a helyesírás-ellenőrzés parancs kiadása utáni azonnali indítását (különben a **Start** nyomó-

gombot kell használnunk). A **Beep On Mispelled** kapcsolóval állítjuk be a hibásan írt szavak esetén hallható hangjelzést. A **Recheck All Text** kapcsolóval újraellenőrizzük az összes szöveget (különben csak a hátralevő szöveget ellenőrizzük, ha újra kiadjuk a helyesírás-ellenőrzés parancsot).

A **Check Words With Numbers** kapcsolót bekapcsolva ellenőrizzük a számokat tartalmazó szavakat is, a **Check Duplicate Words** kapcsolót bekapcsolva ellenőrizzük a szóismétléseket, a **Check Irregular Capitalization** kapcsolót bekapcsolva ellenőrizzük és automatikusan javítjuk a szabálytalan kis- és nagybetű használatot (például mondatvégi írásjelek utáni első szó kezdő betűjét, illetve a szövegkeret első betűjét automatikusan nagybetűre cseréli a program). A **Prompt Before Auto Replacement** kapcsolót bekapcsolva az automatikus javítás előtt figyelmeztetést kapunk (ez nem mindig működik). A **Show Phonetic Suggestions** kapcsolóval az angol nyelv szerinti kiejtés alapján készülő javaslatok is megjelennek.

Automatikus javítás

A program gyorsjavító (**QuickCorrect**) szolgáltatása lehetővé teszi, hogy egyes hibákat begépelésüket követően azonnal, automatikusan kijavítsuk. Ezzel rövidítések helyére is írhatjuk a meghatározott szövegeket, amely jelentősen gyorsíthatja a szöveg begépelését (például a CD rövidítés helyett azonnal a Compact Disk szöveg jelenik meg). A *Workspace/Text/ QuickCorrect* párbeszédpanelen adjuk meg az automatikus javítás alapértelmezés szerinti tulajdonságait. A párbeszédpanel megjeleníthető a QuickCorrect Options ikonnal is (lásd a 3-47. ábrát).

A párbeszédpanelen kiválasztható jelölőnégyzetek bejelölésének hatása:

Capitalize first letter of sentences: A mondatok első betűjét nagybetűre alakítja.

Change straight quotes to typographic quotes: Az álló idézőjeleket nyomdai típusúra cseréli ki.

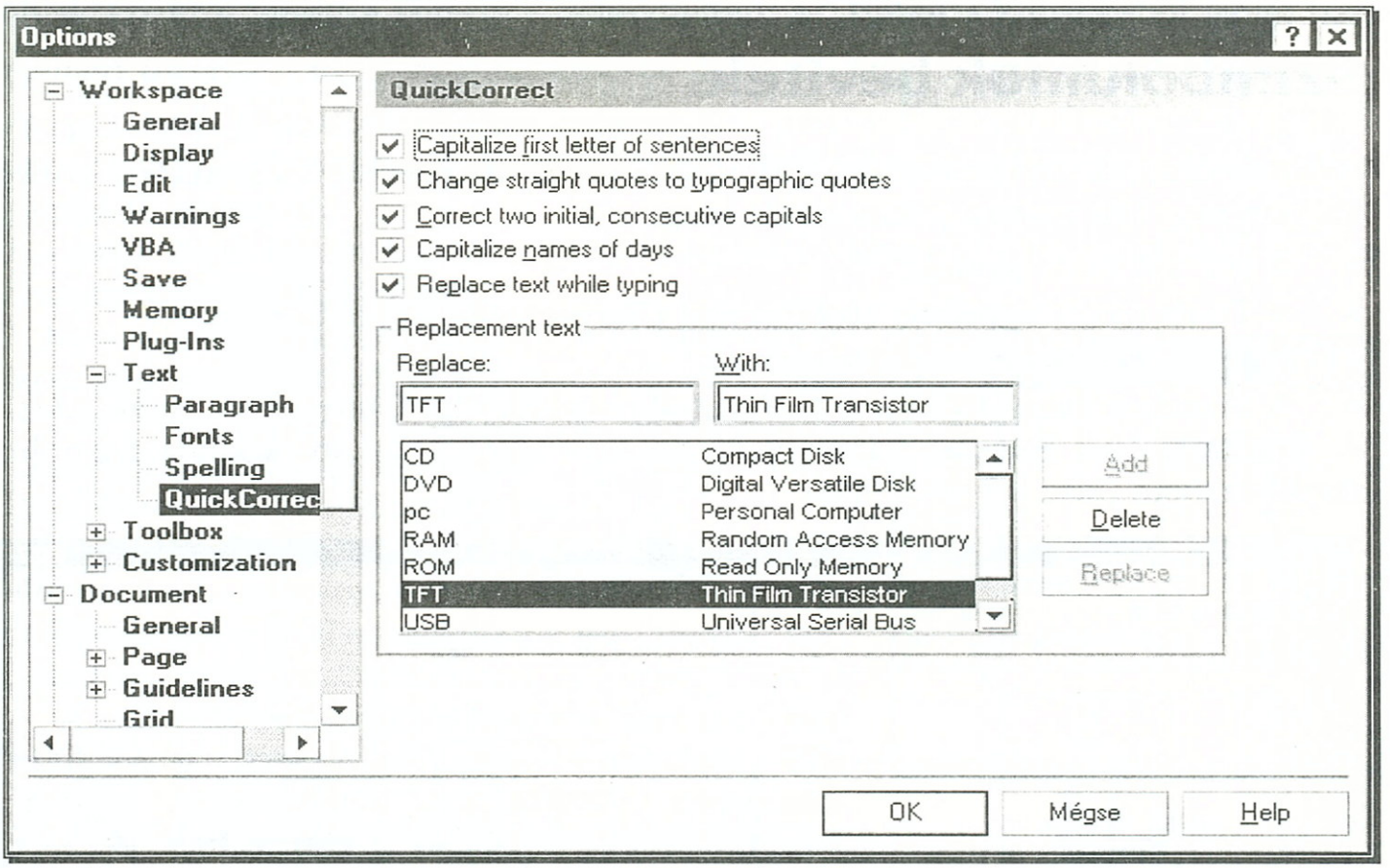
Correct two initial, consecutive capitals: A véletlen kettős nagybetűket kisbetűkre javítja (például, ha a nevek megadásánál véletlenül tovább tartjuk lenyomva a Shift billentyűt).

Capitalize names of days: Az angol napnevek első betűit nagybetűre cseréli.

Replace text while typing: Bekapcsolva a program a párbeszédpanel alján található **Replacement text** listában szereplő **Replace** szövegeket automatikusan kicseréli a **With** oszlopban megadott elemekre. A cserét akkor hajtja végre a program, ha a hibás, vagy egyéb cserélendő szöveg (például MHB) begépelése után szóközt vagy bármilyen írásjelet ütünk le.

Új elemekkel úgy bővítjük a listát, hogy a **Replace** mezőbe írjuk a rövidítést, vagy a gyakran előforduló elgépelést, és a **With** mezőbe a helyette alkalmazandó szöveget, végül az **Add** nyomógombra kattintunk. A listán kiválasztott elemeket a **Delete** nyomógombbal törölhetjük. A meglévő lista helyesbítésekor a **With** mező-

ben adjuk meg a módosítást, majd a megjelenő **Replace** nyomógombbal érvényesítjük. A **Replace** mező tartalmának módosítását a program új, javítandó hiba bevitelének érzékeli.



3-47. ábra

Minthogy ezek az automatikusan helyettesítendő elemek is a felhasználói szótárba kerülnek, szükség esetén ott is javíthatók (lásd a 3-45. és a 3-46. ábrát).

Szimbólumok kezelése

A CorelDRAW! program telepítő lemezén több tucat True Type szimbólumtáblát találunk. A szimbólumtáblák tematikus csoportosításban számos hasznos kis ábrát tartalmaznak vektoros, tehát nagyítható, átalakítható formában. Az eredeti gyári dokumentációkban sok száz oldalon keresztül megtekinthetjük ezeket és más segédábrákat is. Ezek telepítését a program telepítésekor külön kell kérnünk. Ha elmulasztanánk, akkor a telepítést újra el kell indítanunk, de elegendő csak az új, telepítendő összetevőket megadni – ennek megfelelően ez a kiegészítő telepítés csak néhány percet vesz igénybe.

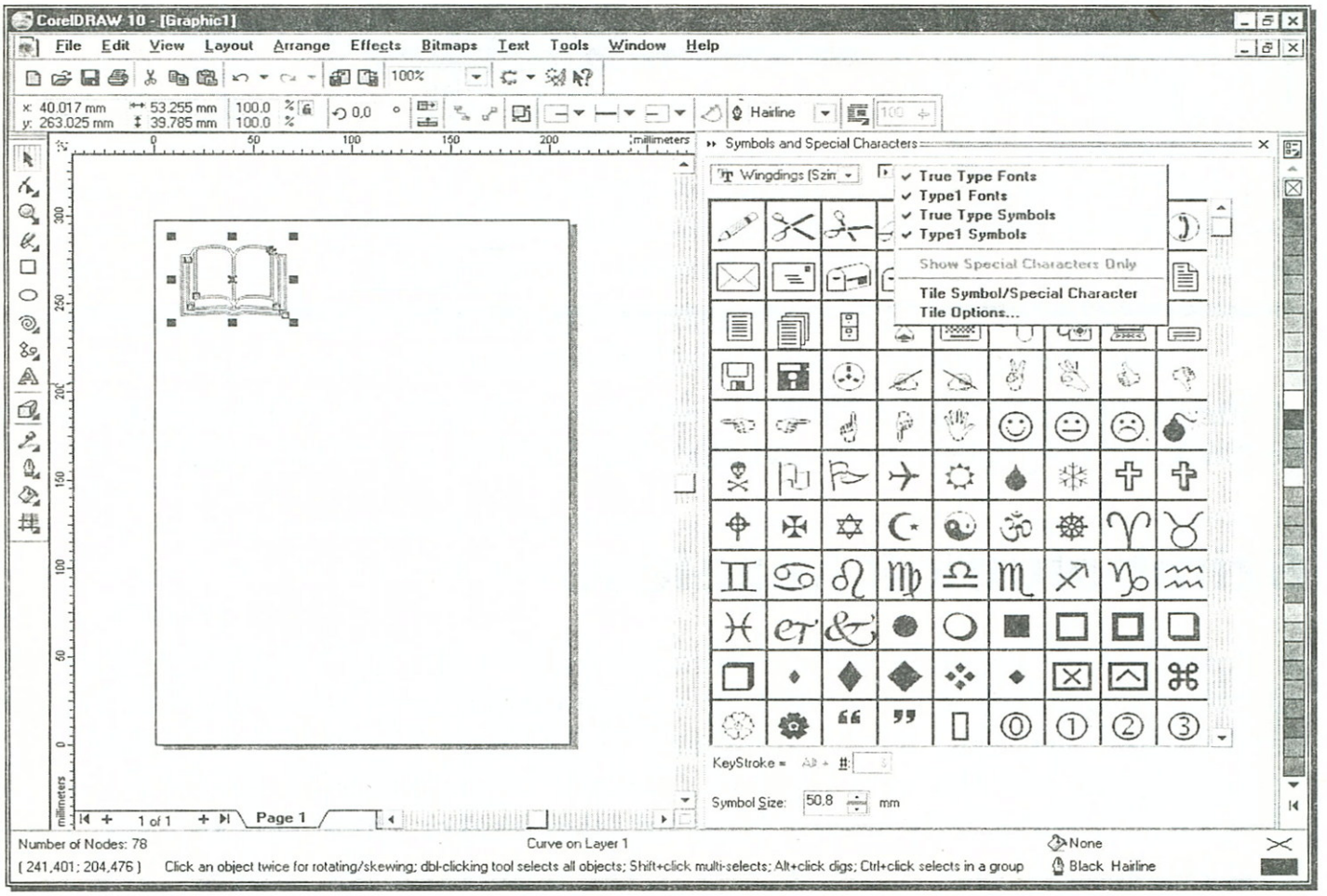
Ügyeljünk arra, hogy a Windows NT egyidejűleg csak 500 karakterkészlet használatát engedélyezi, így ha átlépnénk ezt a számot, akkor szabadítsunk fel helyet a szimbólumkészletek számára.

Szimbólumok bevitele

A szimbólumok bevitelére szolgáló **Symbols and Special Characters** dokkolt ablakot négyféle módon jeleníthetjük meg:

- A Symbols ikonnal.
- A **Tools** menü **Symbols and Special Characters** parancsával.
- A Ctrl+F11 billentyűkombinációval.
- A **Window** menü **Dockers** ▸ **Symbols and Special Characters** parancsával.

A **Symbols and Special Characters** dokkolt ablak más ablakokhoz hasonlóan átméretezhető (lásd a 3-48. ábrát).



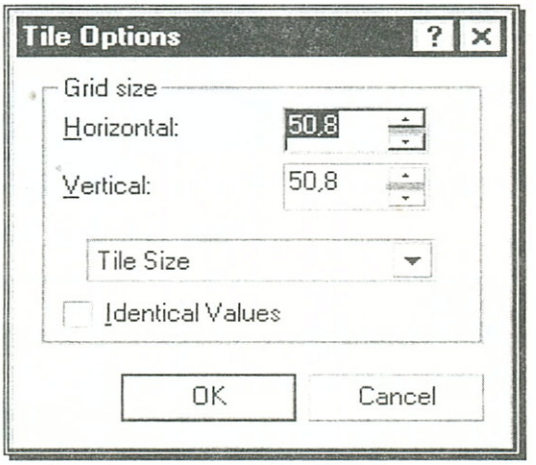
3-48. ábra

Az ablak átalakítását egérrel, a szélénél megfogva és húzva végezzük. Ha az ablak felső részén látható vonalat fogjuk meg, akkor a dokkolt ablakot „letéphetjük" he-

lyéről. Eredményül a korábbi redőnymenükhöz hasonló megjelenést kapunk. Az ablak bal felső részén látható Collapse Docker ikonnal az ablakot minimális méretére, a munkaablak jobb oldali margójához zsugoríthatjuk. Ott a többi dokkolt ablak közül a lapfülre kattintva választhatjuk ki. Ebből a helyzetéből ismét használható méretre az Expand Docker ikonnal, vagy a lapfülre kétszer kattintva nagyíthatjuk. A dokkolt ablakok csoportját végleg a Close Docker Group ikonnal zárjuk be. Ismételt megjelenítéséhez ki kell adnunk valamelyik ilyen ablakot használó parancsot.

Az ablak felső részén látható legördülő listából választjuk ki a megfelelő szimbólumokat tartalmazó készletet.

A hosszú lista megszűrhető a mellette található ikon menüjének parancsaival. Választhatjuk csak a True Type fontok, szimbólumok, illetve Adobe Type 1 fontok és szimbólumok, vagy ezek tetszőleges kombinációjának megjelenítését.



3-49. ábra

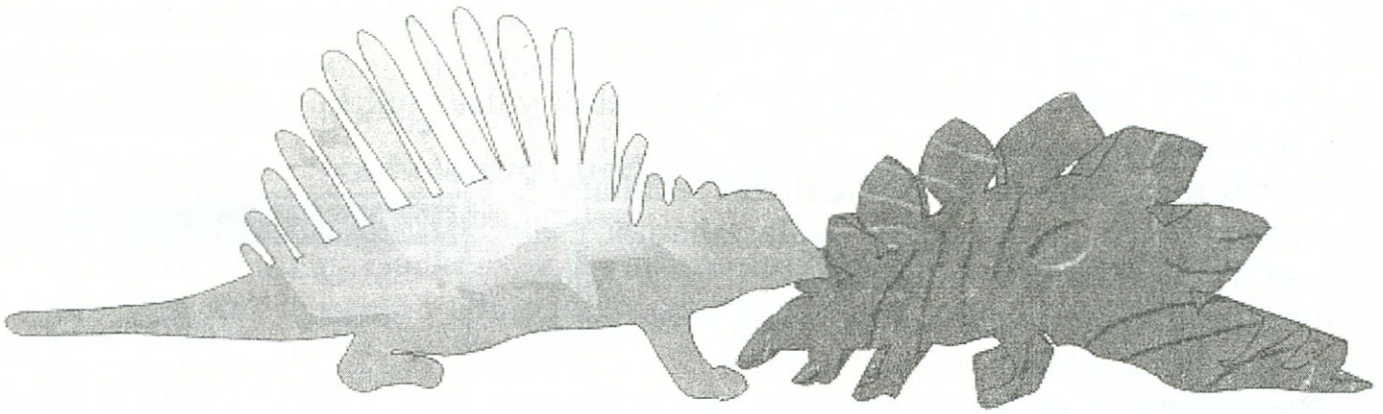
Bár a beillesztett szimbólum tetszőlegesen átméretezhető, sokszorosítható, érdemes a pontos beállításokat a beillesztés előtt a következők szerint elvégezni:

A szimbólum méretét a **Symbol Size** mezőben adjuk meg. A dokkolt ablak menüjének **Tile Options** parancsával megjelenített párbeszédpanelen beállíthatjuk a klónozott szimbólumként, mátrixban beillesztett ábrák jellemző adatait. A listában kiválasztjuk, hogy a beillesztéshez az egyes, csempeként szolgáló elemek között tartandó távolságot (**Tile Size**) vagy az elemek számát (**Number of Tiles**) adjuk meg. Az **Identical Values** jelölőnégyzet bejelölésével a program a szimbólum eredeti méreteit alkalmazza. Ha ezt a mintatöbbszöröző beillesztést választjuk, akkor jelöljük be az ikon menüjének **Tile Symbol/Special Character** kapcsolóját. Az **Identical Values** jelölőnégyzet bejelölésével a program a szimbólum eredeti méreteit alkalmazza. A program nem ellenőrzi a beillesztett elemek átfedését!

Most már jöhet a beillesztés. Fogjuk meg a kiválasztott szimbólumot, és a bal egérgomb folyamatos nyomva tartása közben húzzuk arra a pontra, ahová az egyetlen szimbólumot beillesztenénk. Ha többszörös beillesztést végzünk, akkor az 5x5 ábra a munkalap bal felső sarkától jobbra lefelé kerül elhelyezésre. A pontos elhelyezéshez használjuk az **Arrange** menü **Align and Distribute** parancsát, illetve az Align Left, Align Centers Horizontally, Align Right, Align Top, Align Centers Vertically, Align Bottom, Center to Page Vertically, Center to Page Horizontally, Center to Page ikonokat.

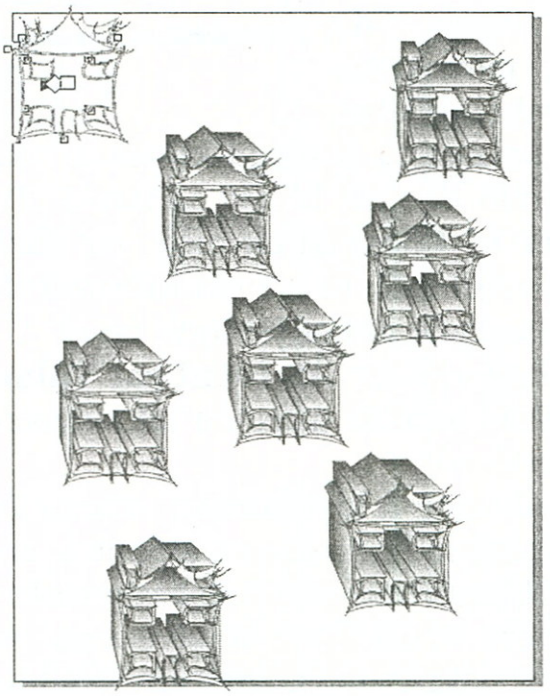
Szimbólumok átalakítása

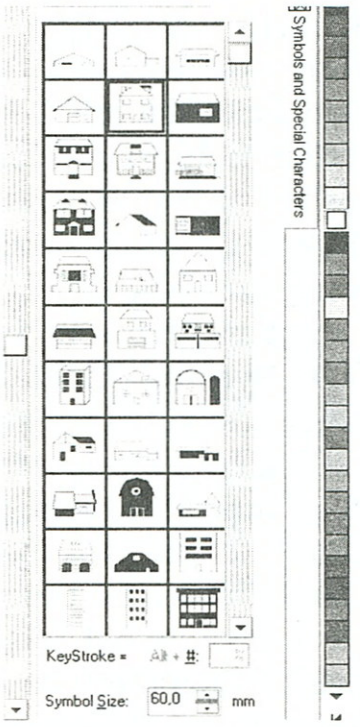
A beillesztett szimbólumok tetszőleges hatásokkal formázhatók (lásd a 3-50. ábrát). Ha erős a gépünk, akkor kipróbálhatjuk az összes, korábban ismertetett interaktív eszközt. A szimbólumoknak kitöltést, megváltoztatott körvonal beállításokat, kontúrt, kihúzást stb. tulajdonságokat adhatunk.



3-50. ábra

A szimbólumok csomópontjai is kijelölhetők és a Shape formázóeszközzel pontonként átalakíthatók.





3-51. ábra

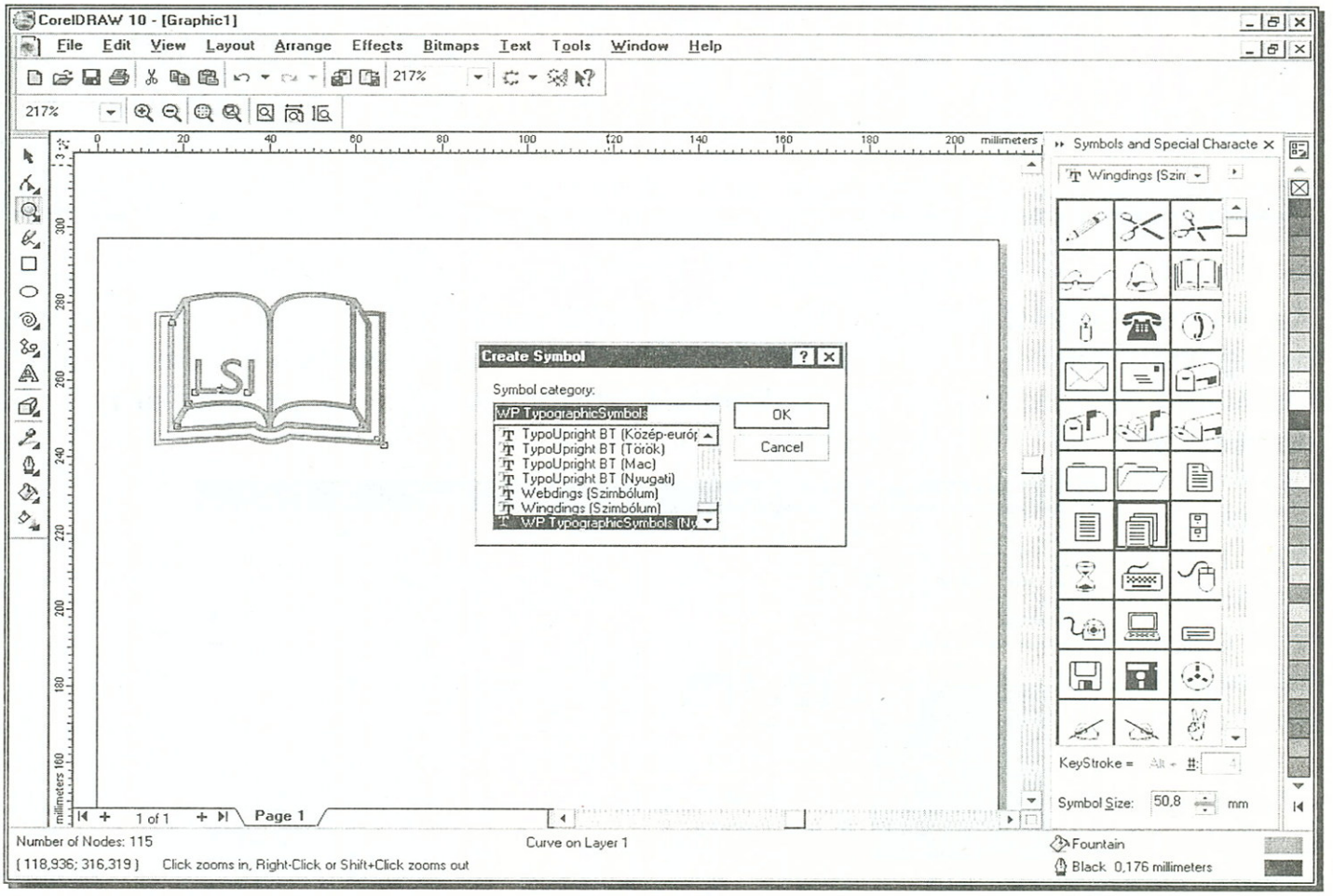
Ha a csempeszerű szimbólumbeillesztést alkalmaztuk, akkor az így beillesztett képek a minta klónozásával jönnek létre, és így elegendő egyetlen szimbólumon

módosítani, a változás azonnal végbemegy az egyszerre beillesztett többi ábrán is (lásd a 3-51. ábrát). A bal oldali felső (első) szimbólum kitörlésével a többit is törölhetjük, még akkor is, ha elmozgattuk eredeti helyükről.

Saját szimbólumok létrehozása

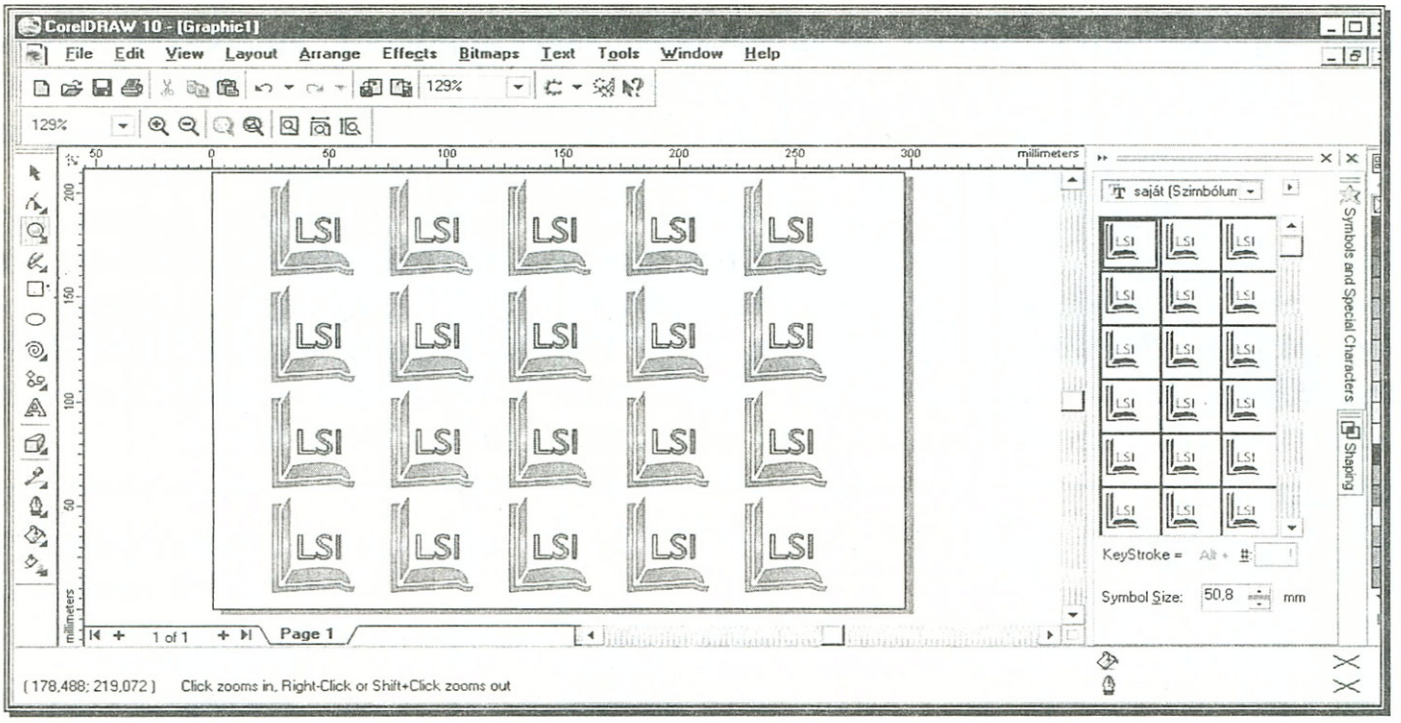
Zárt objektumokból, illetve olyan összetett objektumokból, amelyeket előzőleg kombináltunk, saját szimbólumtáblát hozhatunk létre. A saját szimbólumtáblák később is bővíthetők újabb elemekkel. Kezelésük egyébként mindenben megegyezik a True Type karakterkészletek, szimbólumtáblák fentebb ismertetett módjával.

A szimbólum készítéséhez tehát először hozzuk létre azt a zárt vonalú ábrát, amelyet a szimbólumtáblába akarunk helyezni. Ha az ábra több objektumot tartalmaz, akkor jelöljük ki az összes részelemét (amelyeknek egyenként zártnak kell lenniük), majd adjuk ki az **Arrange** menü **Combine** parancsát, illetve nyomjuk meg a Ctrl+L billentyűkombinációt. Ezt követően jelöljük ki a szimbólumot, utána adjuk ki a **Tools** menü **Create ▸ Symbol** parancsát (lásd a 3-52. ábrát).



3-52. ábra

A **Symbol category** listában válasszuk ki a bővítendő szimbólumtábla nevét vagy új tábla létrehozásához adjunk meg saját nevet a mezőben. Ha túlságosan összetett szimbólumot készítettünk, akkor hibajelzést kapunk és a szimbólum nem kerül be a táblába. A fentebb leírt folyamatot ismételjük meg az összes olyan szimbólummal, amelyet saját táblába akarunk összefoglalni. A saját szimbólumtábla a „gyáriakhoz" teljesen hasonlóan viselkedik (lásd a 3-53. ábrát).



3-53. ábra

Az így létrehozott True Type formában tárolt szimbólumokat más alkalmazásokban, például szövegszerkesztőkkel kialakított dokumentumokban is elhelyezhetjük, szabadon méretezhetjük, sőt különböző attribútumokkal – például árnyékolás, domborhatás stb. – láthatjuk el (lásd a 3-54. ábrát).

3-54. ábra

4. fejezet

RAJZELEMEK TULAJDONSÁGAI

4

Tartalom

KIVÁLASZTÁS ÉS CSERE 246
KITÖLTÉS NÉLKÜLI ELEM KIJELÖLÉSE 247
KIJELÖLÉS TULAJDONSÁGOK ALAPJÁN 248
ÚJ KERESÉSEK 250
ELMENTETT KERESÉSEK ALKALMAZÁSA 257
A KERESÉS VÉGREHAJTÁSA 258
TÖBB OBJEKTUM KIJELÖLÉSE 258
VEZETŐVONAL KIJELÖLÉSE 258
ELEM-KIJELÖLÉS ÉS -CSERE 259
SZÖVEGRÉSZ KERESÉSE 261
SZÖVEGRÉSZ CSERÉJE 261
KITÖLTÉSEK ÉS KÖRVONALAK 262
KÖRVONAL SZABÁLYOZÁSA 262
A KÖRVONAL JELLEMZŐI 263
A KÖRVONAL SZÍNE 264
A KÖRVONAL VASTAGSÁGA 267
SAJÁT VONALTÍPUS 267
SAJÁT NYÍLHEGY KÉSZÍTÉSE 267
KÖRVONALAK OBJEKTUMMÁ ALAKÍTÁSA 268
KÖRVONAL TÖRLÉSE 268
KITÖLTÉS SZABÁLYOZÁSA 269
EGYSZÍNŰ KITÖLTÉS 269
SZÍNÁTMENETES KITÖLTÉS 270
KITÖLTÉS MOZAIKMINTÁZATTAL 272
ANYAGMINTÁZATÚ KITÖLTÉS 273
POSTSCRIPT KITÖLTÉS 274
KITÖLTÉS TÖRLÉSE 275
SAJÁT KITÖLTÉSI MINTA 275

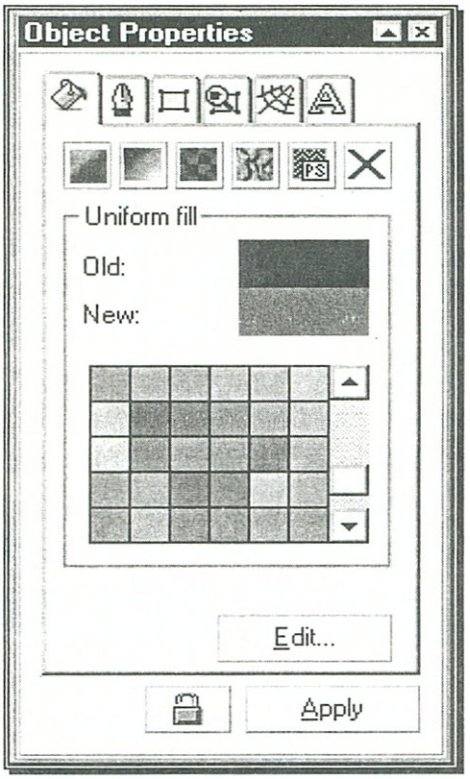
A rajzelemeknek alapértelmezett tulajdonságokat is adhatunk, ami annyit jelent, hogy minden, a jellemző megadását követően létrehozott rajzelem a megadott tulajdonságú (például színű, vastagságú stb.) lesz. Az alapértelmezés szerinti objektumtulajdonságok beállításával a *Rajzelemek létrehozása* című részben foglalkoztunk. Ezeket a tulajdonságokat tehát új rajzelemek esetében alkalmazunk. A rajzelemeknek az alapértelmezésből adódó tulajdonságait utólag is megváltoztathatjuk. Erre a rajzelemek kiválasztása után ugyanazokat a parancsokat alkalmazzuk, mint amelyeket a kiválasztás nélkül használtunk az alapértelmezett jellemzők meghatározásánál.

Az objektumok speciális tulajdonságainak is adhatunk alapértelmezett értéket. Erre szolgálnak a tulajdonságlapok. Mindegyik alkalmazható eszköznek, rajzolt rajzelemnek és stílusnak van egy tulajdonságlapja, amelynek segítségével megváltoztathatók, módosíthatók a kiválasztott CorelDRAW eszköz alapértelmezés szerinti jellemzői. A kész rajzelemek öröklött tulajdonságait a rajzelem kijelölése után az **Edit** menü **Properties** parancsával, vagy a módosítandó objektum helyi menüjének **Properties** parancsával módosítjuk.

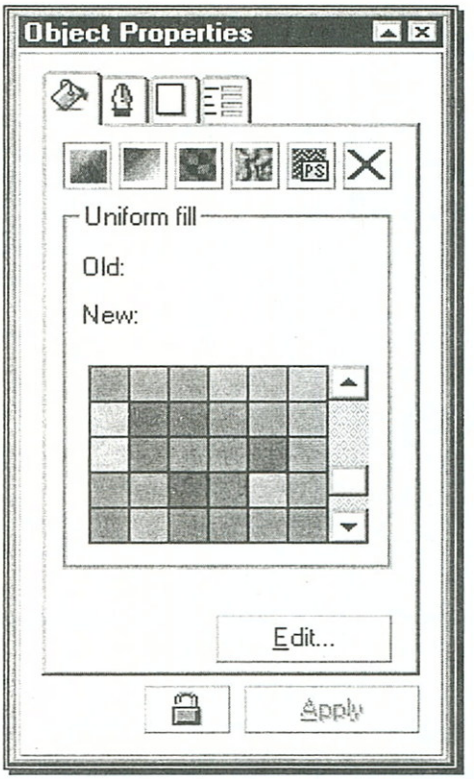
A kijelölt rajzelemtől függően más és más lehet a beállító dokkolt ablak vagy párbeszédpanel tartalma. Az objektum tulajdonságlapja csak a rajzelem kiválasztása után jeleníthető meg, ha nincs kijelölve egyetlen objektum sem, akkor az alapértelmezett jellemzőket állíthatjuk be. A beál-

lítást az **Apply** nyomógombra kattintva érvényesítjük. A program az érvényesítés előtt párbeszédpanelen kéri, adjuk meg, hogy a jellemzők mire vonatkoznak (grafikára, grafikus szövegre, bekezdésszövegre, vagy mindháromra egyaránt). E fejezetben később ismertetjük az alapvető rajzelemek speciális tulajdonságainak beállítására szolgáló párbeszédpanel-lapokat. Most nézzük át, milyen általános lapok jelennek meg az **Object Properties** dokkolt ablakban, illetve párbeszédpanelen.

Tulajdonságlap szövegobjektum kiválasztása után



Tulajdonságlap objektum kiválasztása nélkül

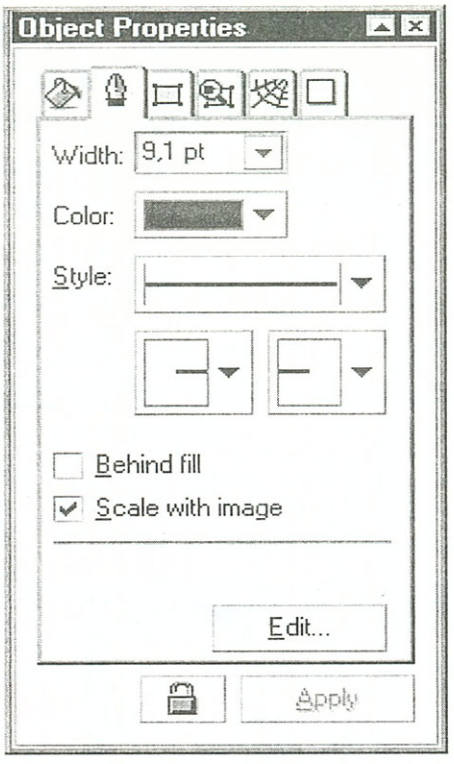


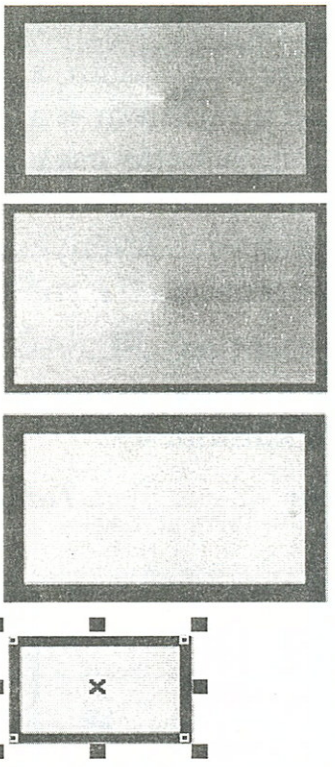
4-1. ábra

A párbeszédpanel öt általános lapból áll, a hatodik lap speciális, mindig a kiválasztott objektumnak megfelelő beállítási lehetőségeket tartalmazza. Ha nem jelölünk ki semmit, akkor megjelenik két olyan párbeszédpanel-lap is, amelyen a teljes oldalra vonatkozóan adhatunk meg www tulajdonságokat.

Az első – **Fill** – lapon bármilyen kitöltési mintát választhatunk (az egyöntetű kitöltéstől a PostScript mintázatig). A kitöltés törléséhez kattintsunk az ikonra (lásd a 4-1. ábrát). A többi kitöltési lehetőséget később, e fejezetben részletezzük.

Az **Outline** párbeszédpanel-lapon az objektum határoló vonalainak jellemzőit adjuk meg (lásd a 4-2. ábrát). A **Style** listában a CorelDRAW szabványos vonaltípusai közül választhatunk (folyamatos, szaggatott stb.). A **Style** lista alatti két nyomógomb a vonalvégek típusának kiválasztására szolgál. A körvonal törléséhez kattintsunk az ikonra. A többi körvonal-beállítási lehetőséget később, szintén e fejezetben részletezzük.





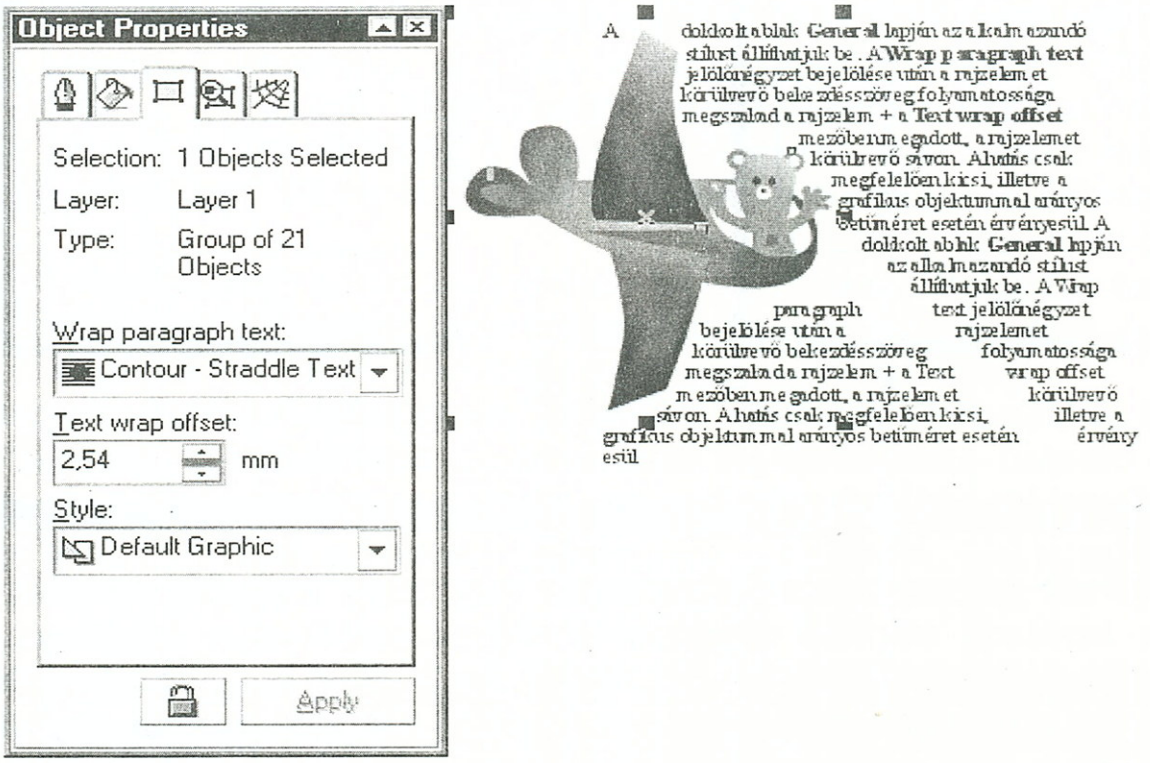
A **Behind fill** kikapcsolt állapotában a szegély részben takarja a kitöltést.

A **Behind fill** bekapcsolt állapotában a szegély fele jelenik meg, részben takarja a kitöltés.

A **Scale with image** jelölőnégyzet bekapcsolása után átméretezett objektum szegélyének mérete arányosan változik

4-2. ábra

A **Behind fill** jelölőnégyzettel az objektum keretét a kitöltőminta mögé helyezzük, a **Scale with image** jelölőnégyzet segítségével a rajzelemkeretet a rajzelem növekedésével-méretcsökkenésével arányosan változóvá tesszük.

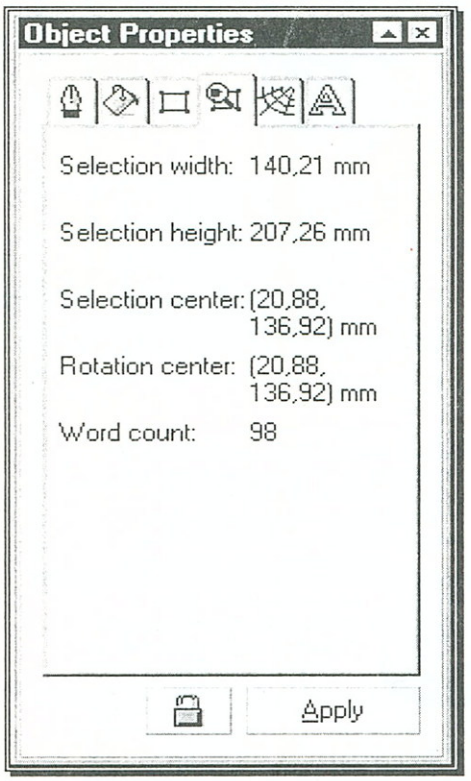


4-3. ábra

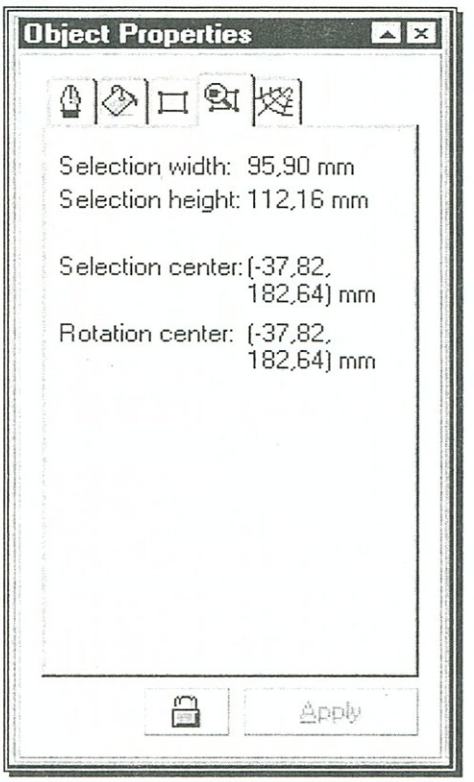
A dokkolt ablak **General** lapján az alkalmazandó stílust állíthatjuk be. A **Wrap paragraph text** jelölőnégyzet bejelölése után a rajzelemet körülvevő bekezdésszöveg folyamatossága megszakad a rajzelem + a **Text wrap offset** mezőben megadott, a rajzelemet körülvevő sávon. A hatás csak megfelelően kicsi, illetve a grafikus objektummal arányos betűméret esetén érvényesül.

A beállítást az **Apply** nyomógombbal érvényesítjük. Az összes párbeszédpanel-lap beállításának érvényesítésére korábban használt **Apply All** nyomógombot megszüntették. Helyette viszont megjelent az Auto Apply nyomógomb, amelynek lenyomott állapotában a beállítás azonnal érvényesül (tehát, ha a lakat zárt, akkor nem kell az **Apply** nyomógombra kattintani).

Tulajdonságlap szövegobjektum kiválasztása után



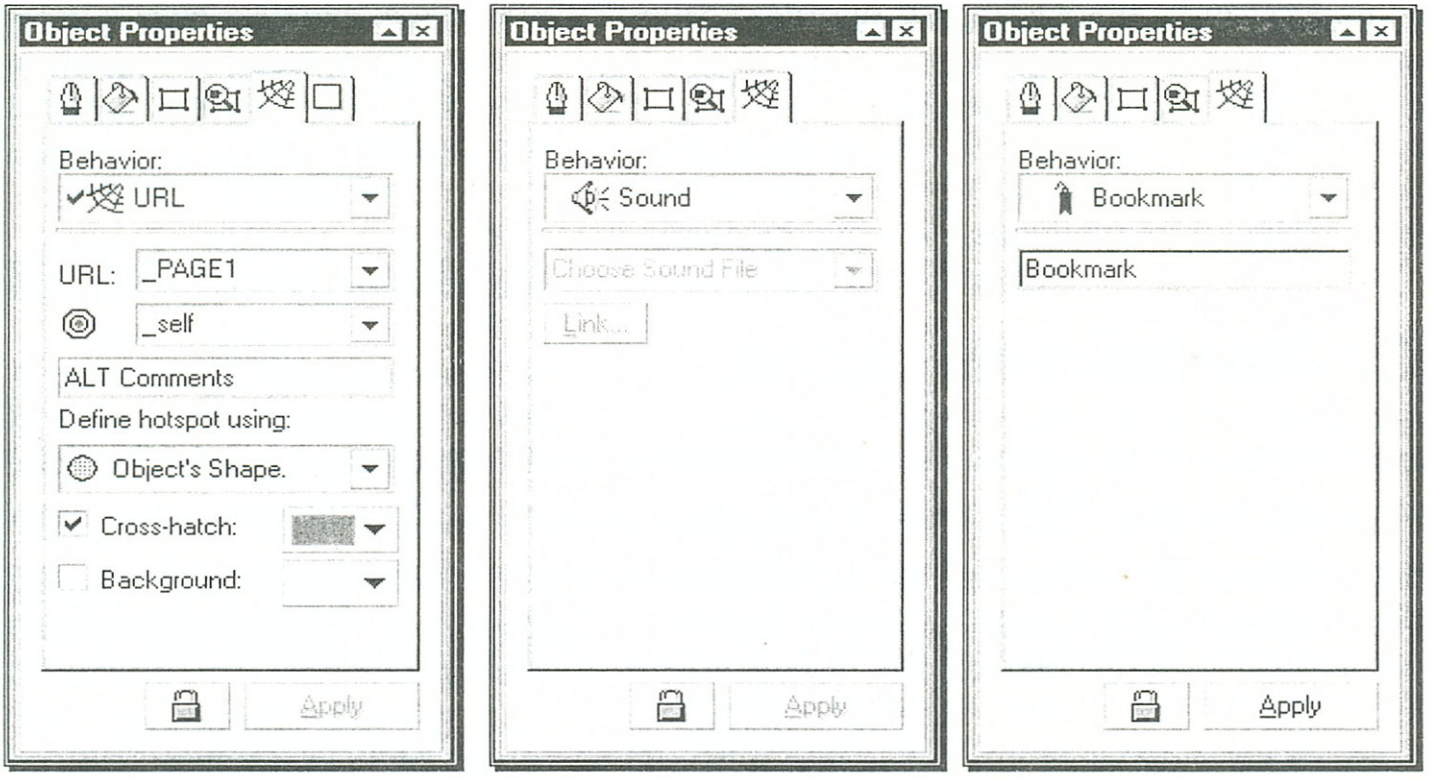
Tulajdonságlap grafikus objektum kiválasztása után



4-4. ábra

A **Detail** (részlet) párbeszédpanel nem tartalmaz beállítható elemet, csak néhány fontos információt a kijelölt rajzelem méreteiről és szerkesztési jellemzőiről (lásd a 4-4. ábrát).

Az **Internet** párbeszédpanel-lapon adjuk meg, hogy a kijelölt rajzelem melyik Interneten keresztül elérhető objektumra, vagy a szerkesztett dokumentum egy másik pontjára hivatkozik (lásd a 4-5. ábrát). Az Internet böngésző és a hivatkozott Internetes objektum (amely lehet egy CorelDRAW dokumentum egy oldala is) betöltődik, ha a jobb egérgombbal a rajzelemre kattintunk, majd kiadjuk a helyi menü **Jump to Hyperlink in Browser** parancsát.

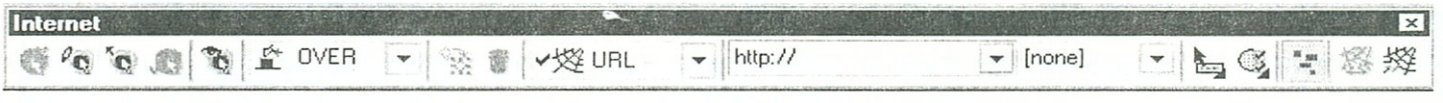


4-5. ábra

A hivatkozott Internetes objektum (vagy HTML formátumban mentett CorelDRAW dokumentum) elérési útvonalát az **URL** mezőben adjuk meg, miután a **Behavior** listában kiválasztottuk az *URL* listaelemet. Az **URL** mezőben megadhatjuk azt is, ha a hivatkozott objektumnak egy könyvjelzővel azonosított részére szeretnénk ugrani. A következő mezőben a böngészőablak keretére (cél frame) hivatkozhatunk. A következő, alaphelyzetben *Alt Comments* tartalmú mezőben adjuk meg azt a szöveget, amelyik a böngésző állapotsorában jelenik meg, ha a kurzort a hivatkozó rész, illetve a rollover objektum (a hotspot – „forrópont") fölé mozgatjuk.

A kijelölt objektumhoz kötött könyvjelző elhelyezéséhez a **Behavior** listában a *Bookmark* listaelemet választjuk, majd a **Bookmark** mezőben megadjuk a könyvjelző nevét, végül érvényesítjük a beállítást az **Apply** nyomógombbal.

Az Internetes párbeszédpaneleknek megfelelő eszközök elérhetők az Internet eszköztárról is (lásd a 4-6. ábrát).



4-6. ábra

Ha már több hivatkozást beépítettünk, akkor ezek lecserélésére alkalmazhatjuk az objektum kijelölése után a helyi menü **Internet Links** ▸ almenüjét. Az innen kiválasztott URL cím bekerül a kijelölt objektum **Internet** tulajdonságlapjára, azaz ezzel a módszerrel másolhatjuk át a hivatkozásokat az egyik objektumról a másik-

ra. A **Define hotspot using** csoportban állítjuk be, hogyan jelenjen meg a rajzszerkesztőben a hivatkozás. A listában beállíthatjuk az alakhoz vagy az objektum befoglalójához igazított megjelenést, a **Cross-hatch** jelölőnégyzet kiválasztása után beállíthatjuk a keresztezett jelölés színét, a **Background** jelölőnégyzet bejelölését követően pedig a forrópont jelölés háttérszínét határozzuk meg. A jelölőnégyzetek törlése érvényteleníti a korábbi beállítást.

Kiválasztás és csere

A rajzelemeket az utólagos módosítás, hatások alkalmazása, színezés, kitöltés, mozgatás, másolás, törlés előtt ki kell jelölnünk. Erre a Kijelölő nyíl eszközt vagy csomópont(ok) kijelölésére a Shape formázóeszközt alkalmazzuk. A kijelölt rajzelemek nyolc fogantyúval, a kijelölt csomópontok vezérlőpontokkal jelennek meg. A kijelölés után adható ki az a parancs vagy végrehajtható az a tevékenység, amellyel a rajzelemet módosítani akarjuk.

Egyetlen rajzelemet a Kijelölő nyíl eszköz választása után rákattintással jelölünk ki. Több rajzelem kijelölését végezhetjük a Shift billentyű nyomvatartása mellett az objektumokra kattintással, vagy a rajzelemek gumikeretbe foglalásával. Ha az Alt billentyű nyomvatartása mellett a Kijelölő nyíl eszközzel rajzolt gumikerettel választunk ki rajzelemeket, akkor a gumikerethez érintkező rajzelemeket is kijelöljük. Az Alt billentyű nélkül csak a teljes egészükben a gumikereten belül lévő objektumokat jelöljük ki.

Objektumcsoport részeként egyetlen rajzelemet csak a Ctrl billentyű nyomvatartása mellett jelölhetünk ki. Az így kijelölt rajzelemek fogantyúi kör alakúak, szemben az önálló rajzelemek vagy csoportok négyzetes fogantyúival.A kijelölt objektumok száma az állapotsorban is megjelenik (lásd a 4-7. ábrát).

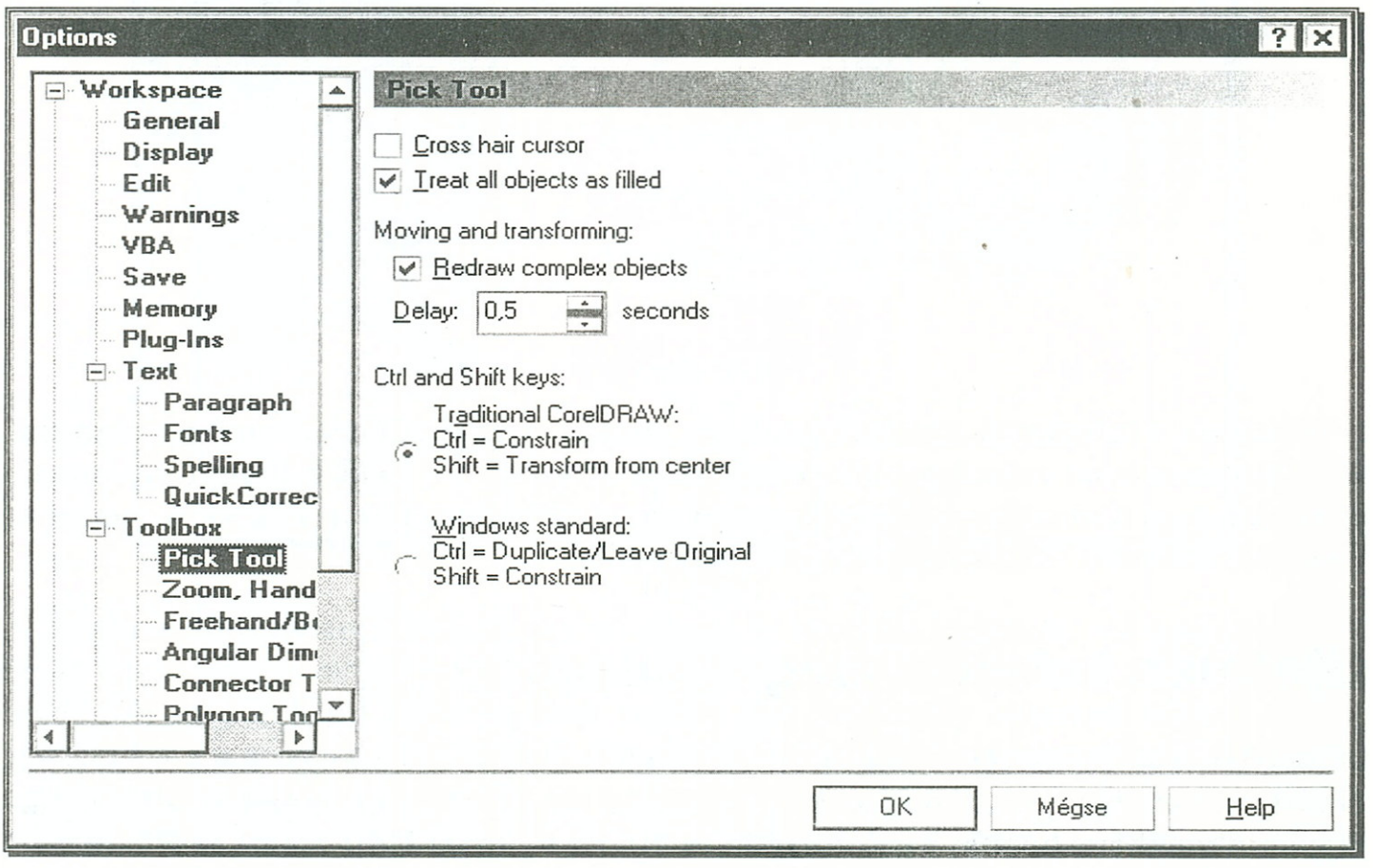
4-7. ábra

Minden rajzelemet egyszerre jelölhetünk ki, ha duplán kattintunk a Kijelölő nyíl eszközre. Az **Edit** menü **Select All** ▸ **Objects** parancsával vagy a Select All ikonnal az összes rajzelemet kiválasztjuk. Az összes szöveges objektumot kiválasztja az **Edit** menü **Select All** ▸ **Text** parancsa vagy a Select All Text ikon. A Select All Guidelines ikon, illetve az **Edit/Select All** ▸ **Guidelines** parancs a vezetővonalakat, a Select All Nodes ikon, vagy az **Edit/Select All** ▸ **Nodes** parancs a korábban kijelölt vonallánc csomópontjait jelöli ki.

A teljes kiválasztás megszüntethető, ha az egérrel nem kijelölt területre kattintunk. A csoportos kijelölés egy-egy elemét a Shift billentyű nyomvatartása mellett megismételt objektumra kattintással vonhatjuk ki a kijelölésből (ha az elem csoport része, akkor a Ctrl billentyűt is nyomva kell tartanunk).

Kitöltés nélküli rajzelem kijelölése

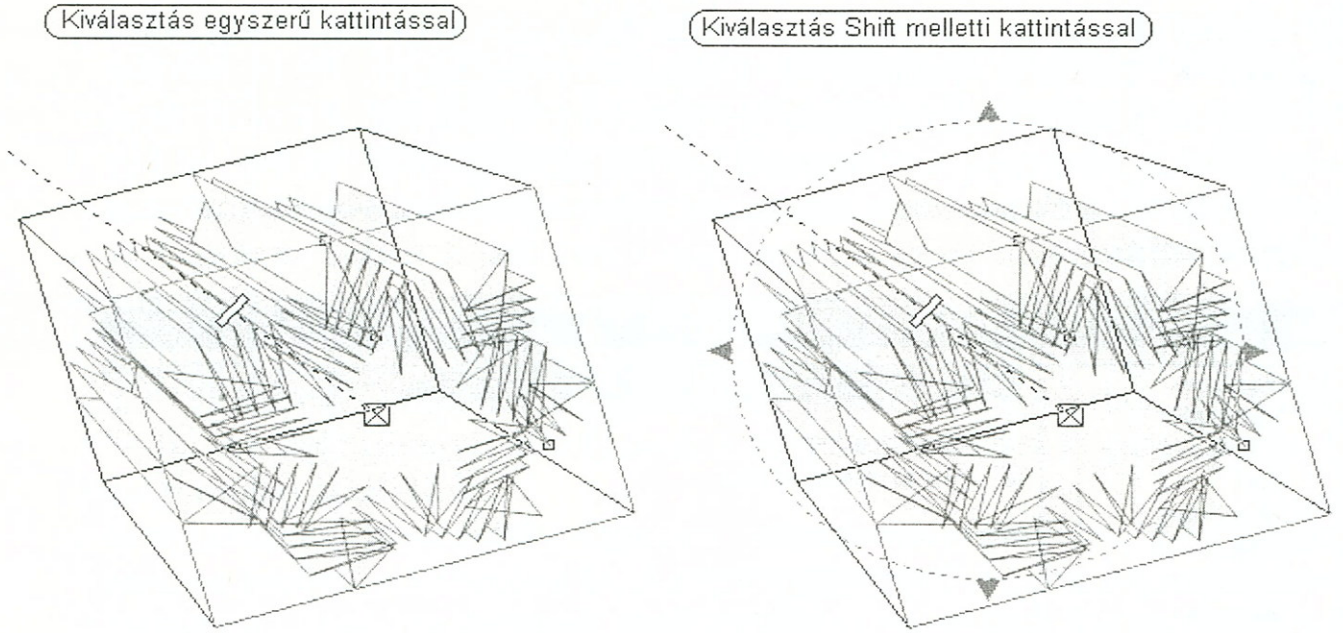
A program 6. változata előtti verzióiban csak a kitöltött rajzelemeket választhattuk ki a határvonalukon belülre kattintva. A CorelDRAW 6.0-ban megjelent újdonság, hogy a kitöltés nélküli rajzelemek is kiválaszthatók a rajzelemek belsejébe kattintással. Ehhez a **Tools** menü **Options** parancsával, vagy az Options ikonnal, a Ctrl+J billentyűkombinációval, illetve a Kijelölő nyíl eszköz helyi menüjének **Customize ▸ Toolbox Toolbar ▸ Properties** parancsával megjelenített **Toolbox/Pick Tool** párbeszédpanel-lapon jelöljük be a **Treat all object as filled** (minden objektumot tekintsen kitöltöttnek) jelölőnégyzetet (lásd a 4-8. ábrát). Ilyen beállítás mellett a vékony vagy rejtett, színtelen körvonalú objektumokat is könnyen kijelölhetjük.



4-8. ábra

A párbeszédpanel **Cross hair cursor** jelölőnégyzete bejelölése után a program a kisméretű kereszt helyett nagy szálkereszttel jelzi a kurzor helyét. A **Redraw complex objects** jelölőnégyzet bejelölt állapotában a **Delay** mezőben megadott várakozás után szaggatott vonallal újrarajzolja az összetett objektumokat, ha az átalakítás vagy mozgatás közben szünetet tartunk.

A következő két rádiógombbal a CorelDRAW és a Windows szabványos Ctrl és Shift billentyű kezelése között választhatunk. A CorelDRAW hagyományai alapján a Ctrl billentyű nyomvatartása közbeni kattintás a kijelölést növeli vagy csökkenti (ha a kattintás alatti objektum már a kijelölt csoport része), a Shift billentyű nyomvatartása alatti kattintással az objektumot a középpontját felhasználó átalakításokhoz választjuk ki (lásd a 4-9. ábrát). Ezt a működési módot a Traditional CorelDRAW választókapcsolóval állítjuk be.

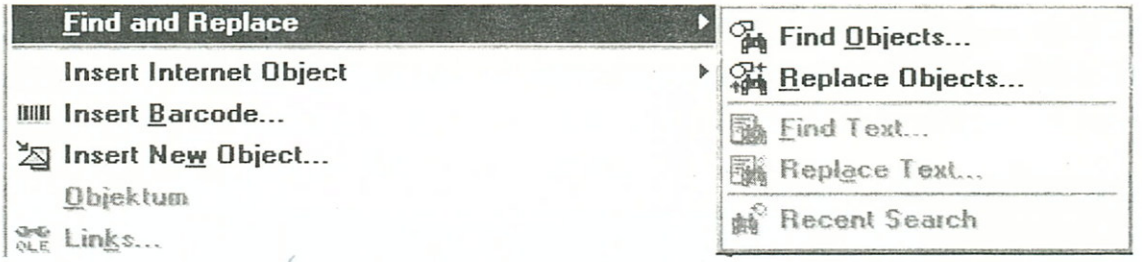


4-9. ábra

A Windows szabványai szerinti beállítás esetén a Ctrl billentyű nyomvatartása melletti kattintással másolatot készítünk az objektumról, a Shift billentyű nyomvatartása közbeni kattintás a kijelölést növeli vagy csökkenti. Ezt a működési módot a Windows standard választókapcsolóval állítjuk be.

Kijelölés tulajdonságok alapján

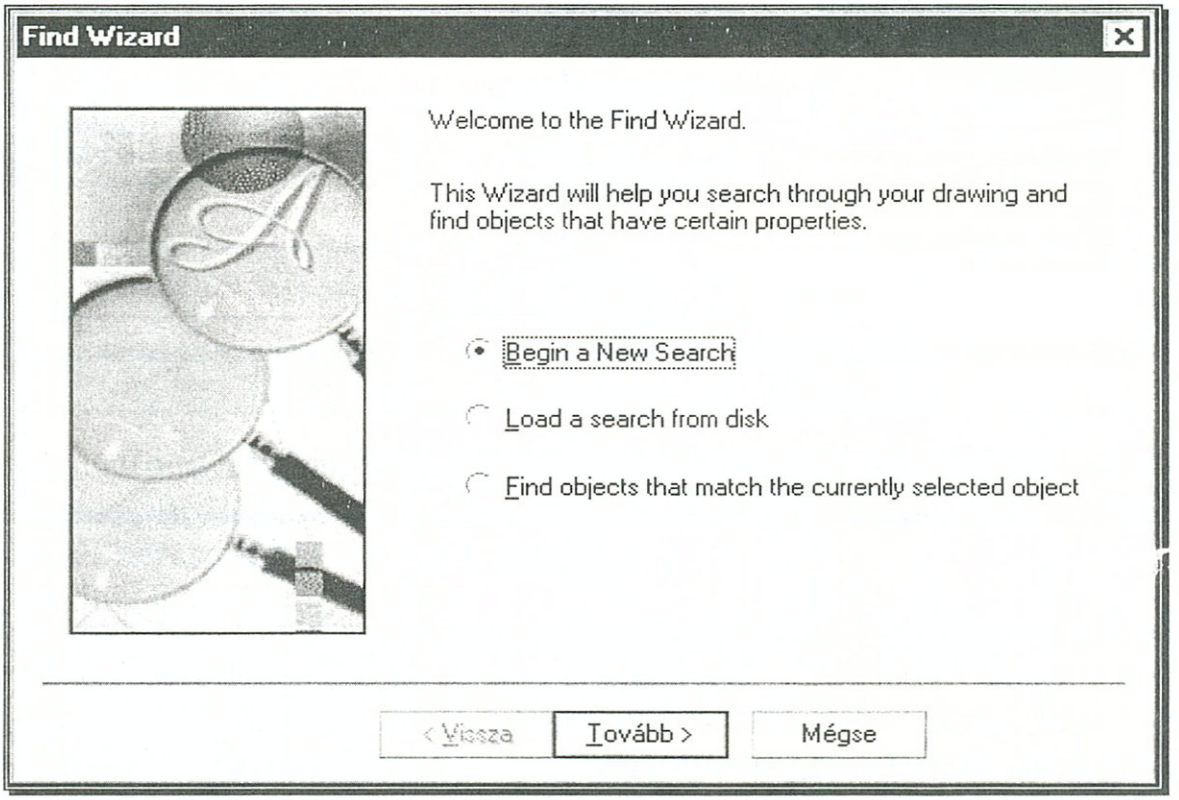
A CorelDRAW fejlesztése során jelentősen módosultak a kijelölési lehetőségek is. A 6.0-s változatban jelent meg az a szolgáltatás, amellyel a rajzelemeket jellemzőik alapján is megkereshetjük, kijelölhetjük. A 10.0-s változat **Edit** menüjéből indítható keresési lehetőségei a 4-10. ábrán láthatók.



4-10. ábra

Látszólag megegyeznek a lehetőségek a korábbi változatával, azonban új parancs a **Recent Search**, amely megjeleníti a korábban névvel elmentett keresések listáját. Az előző változatban itt ötféle előre elkészített keresést találtunk, amelyek a rajzelemek kitöltése, körvonala stb. alapján kerestek.

Az **Edit** menü **Find and Replace** ▸ **Find Objects** parancsával vagy a Find Wizard ikonnal a keresővarázslót (Find Wizard) indítjuk el (lásd a 4-11. ábrát).



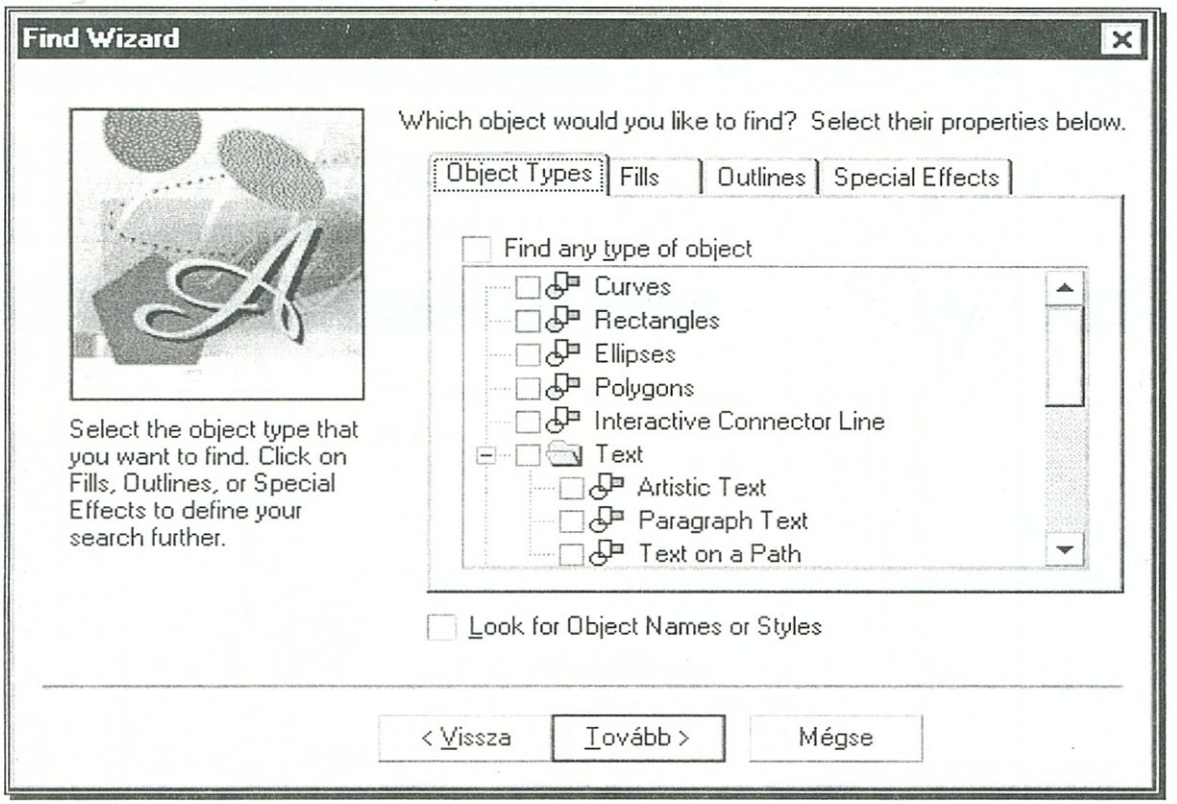
4-11. ábra

A **Begin a New Search** választókapcsolóval új keresést indítunk, a **Load a search from disk** rádiógombbal egy korábban elmentett keresés feltételeit tölthetjük be a lemezről, míg a **Find objects that match the currently selected object** rádiógombbal a parancs kiadása előtt kiválasztott rajzelemmel megegyező tulajdonságú egyéb objektumokat kereshetjük meg. Ez az utóbbi rádiógomb csak akkor választható ki, ha a varázsló indítása előtt kijelöltünk egy rajzelemet. A varázsló párbeszédpaneljeinek **Next** (Tovább) nyomógombjával a következő, a **Back** (Vissza)

nyomógombbal a megelőző párbeszédpanelre lépünk. A **Back** nyomógomb nem érhető el az első, a **Next** nyomógomb az utolsó párbeszédpanelen.

Új keresések

A **Next** nyomógombra kattintás után megjelenik a varázsló második párbeszédpanelje, amely több lapból áll (lásd a 4-5. ábrát).

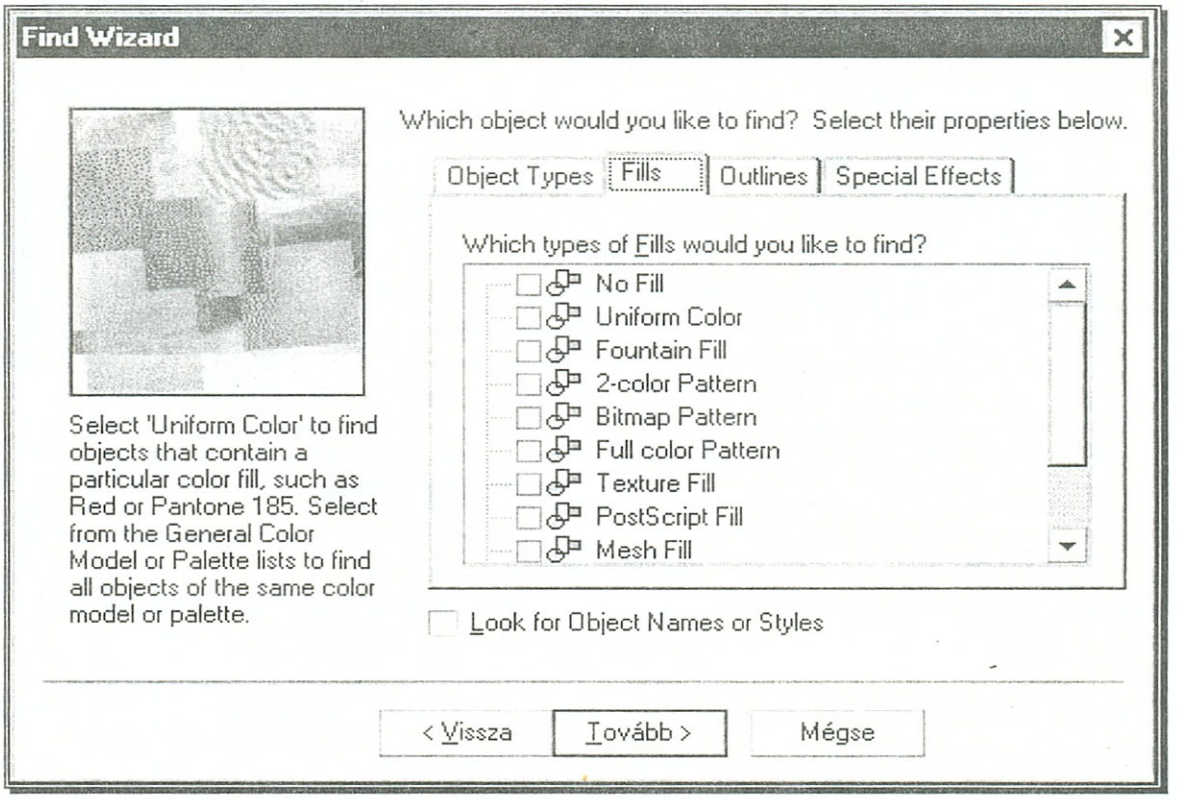


4-12. ábra

Az **Object Types** párbeszédpanel-lapon választjuk ki a keresendő rajzelem típusát: **Curves** (szabadkézi görbék), **Rectangles** (négyszögek), **Ellipses** (ellipszisek), **Polygons** (sokszögek), **Interactive Connector Line** (interaktív kapcsoló vonal), **Text** (szövegek), **Artistic Text** (grafikus szöveg), **Paragraph Text** (bekezdésszöveg), **Text on a Path** (görbére illesztett szöveg), **Dimensions** (méretezések), **Linear Dimensions** (vonalas méretezések), **Angular Dimensions** (szögméretezések), **Call Outs** (címkemutatók), **Connector Lines** (kapcsoló vonalak), **Others** (egyebek), **Bitmaps** (bittérképek), **OLE Objects** (beágyazott objektumok), **3D Objects** (térbeli objektumok). Több keresendő rajzelemtípust is megadhatunk az előttük álló jelölőnégyzet kiválasztásával.

A **Find any type of object** jelölőnégyzet kiválasztása után a program a rajzelem típusát nem veszi figyelembe a keresés során, csak a továbbiakban megadott egyéb jellemzőket (mintha mindet kiválasztottuk volna).

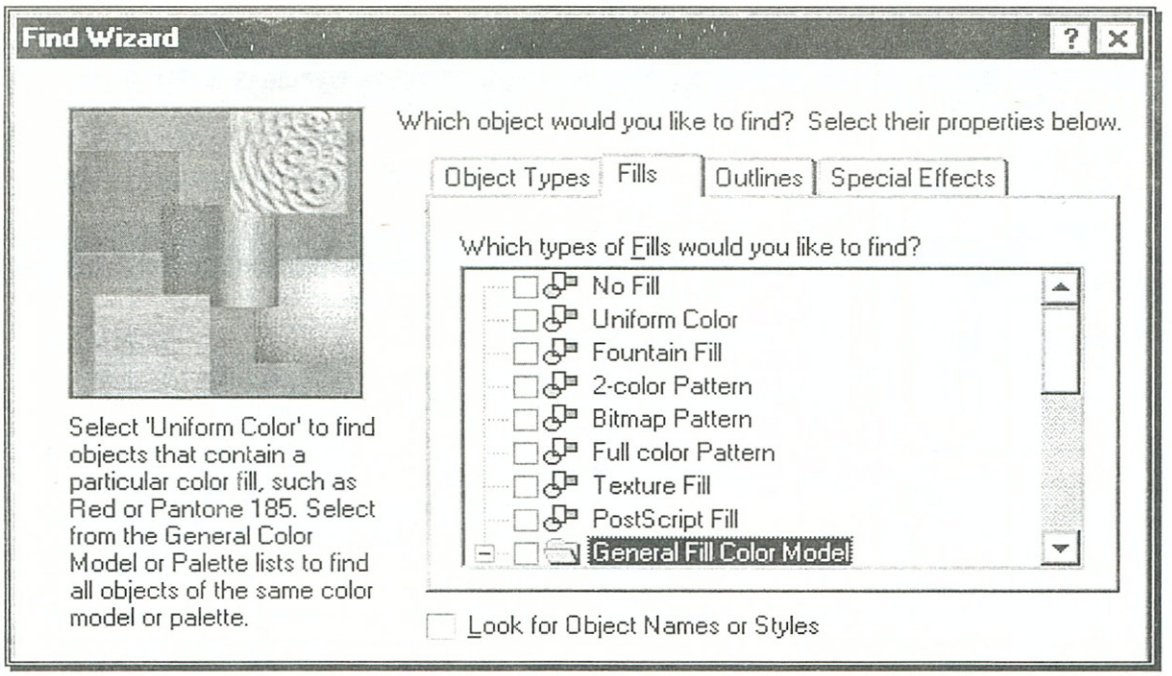
A **Look for Object Names or Styles** jelölőnégyzet bejelölése után szintén érvénytelenné válik a rajzelem típusának meghatározása, mert a rajzelemeket a nevük vagy stílusuk alapján keressük. Emiatt ekkor a többi párbeszédpanel-lap sem alkalmazható a rajzelem-jellemzők megadására.



4-13. ábra

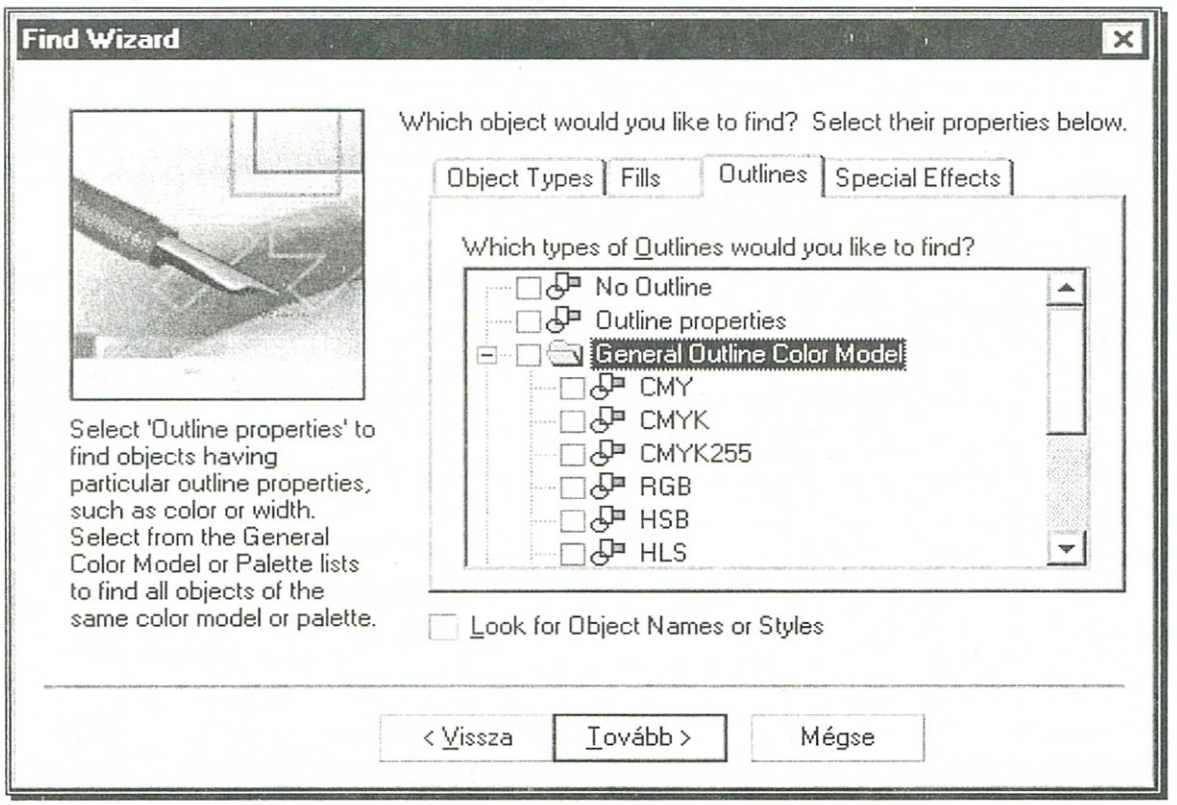
Ha a rajzelem-típusokat kiválasztottuk, akkor a **Fills** párbeszédpanel-lapon megadhatjuk, hogy a kiválasztott rajzelem típusok közül milyen kitöltési jellemzőkkel rendelkezőket keressük (lásd a 4-13. ábrát):
No Fill (kitöltés nélküli rajzelemek).
Uniform Color (uniform színmodellből választott színnel kitöltött).
Fountain Fill (folyamatos színátmenetes kitöltés).
2 Color Pattern (kétszínes kitöltő mintázat).
Bitmap Pattern (bittérképes kitöltő mintázat).
Full Color Pattern (teljes színes kitöltő mintázat).
Texture Fill (szövetmintázattal kitöltött).
PostScript Fill (PostScript mintázattal kitöltött).
Mesh Fill (egyénileg kifeszített kitöltő háló).
General Fill Color Model (általános kitöltő színmodell – RGB, CMYK, CMY255, RGB, HSB, HLS, Lab, YIQ, Grayscale, Registration Color), ebben a csoportban tovább pontosíthatjuk a keresést a színmodell pontos meghatározásával, ha az ikonra kétszer, vagy a csomópontra egyszer kattintunk. A csoport bezárható, ha a csomópontra egyszer kattintunk.

General Fill Color Palette (általános kitöltő paletta), ebben a csoportban is tovább pontosíthatjuk a keresést a színmodell pontos meghatározásával, ha az ikonra kétszer, vagy a csomópontra egyszer kattintunk.



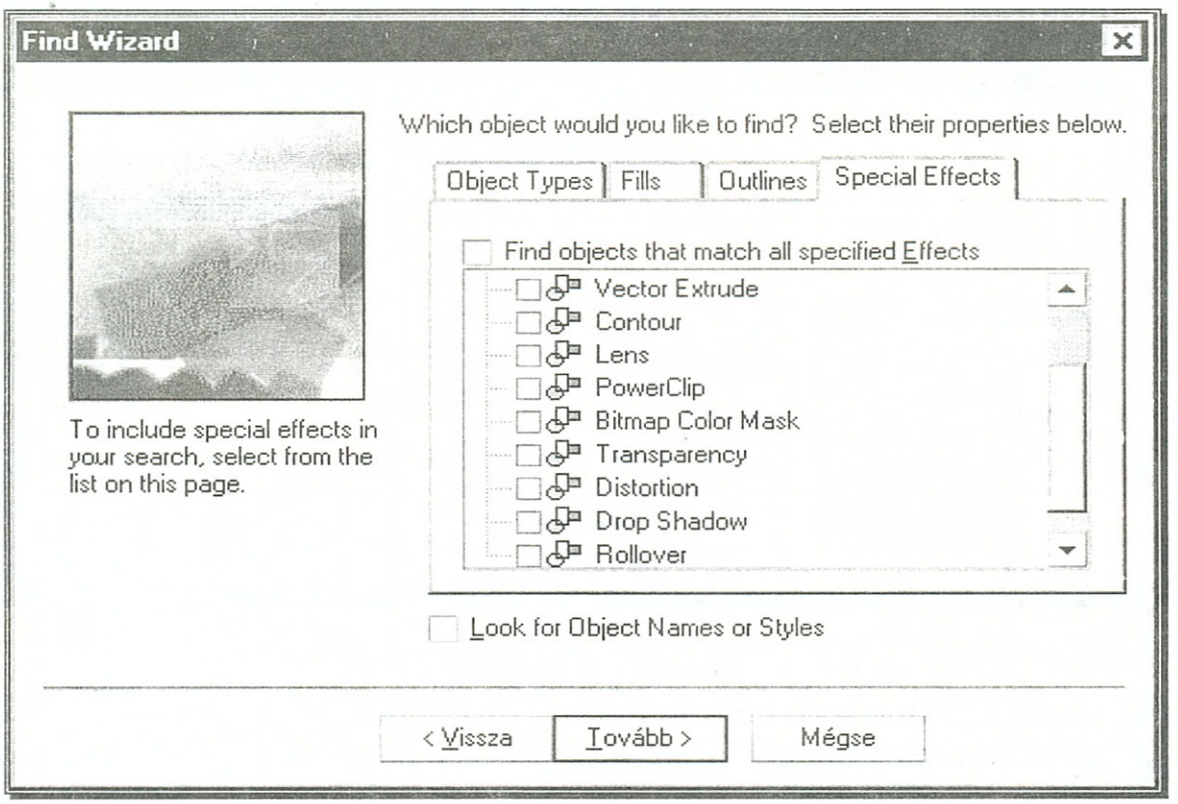
4-14. ábra

Az **Outlines** párbeszédpanel-lapon a keresett rajzelemek körvonaljellemzőit adjuk meg (lásd a 4-15. ábrát).



4-15. ábra

A **No Outline** jelölőnégyzetet válasszuk, ha körvonal nélküli elemeket keresünk, az **Outline Properties** jelölőnégyzetet jelöljük be, ha a következő lapon megadjuk a keresendő elemek körvonaladatait is. A következő két elemcsoporttal a körvonal-jellemző színe alapján kereshetünk.

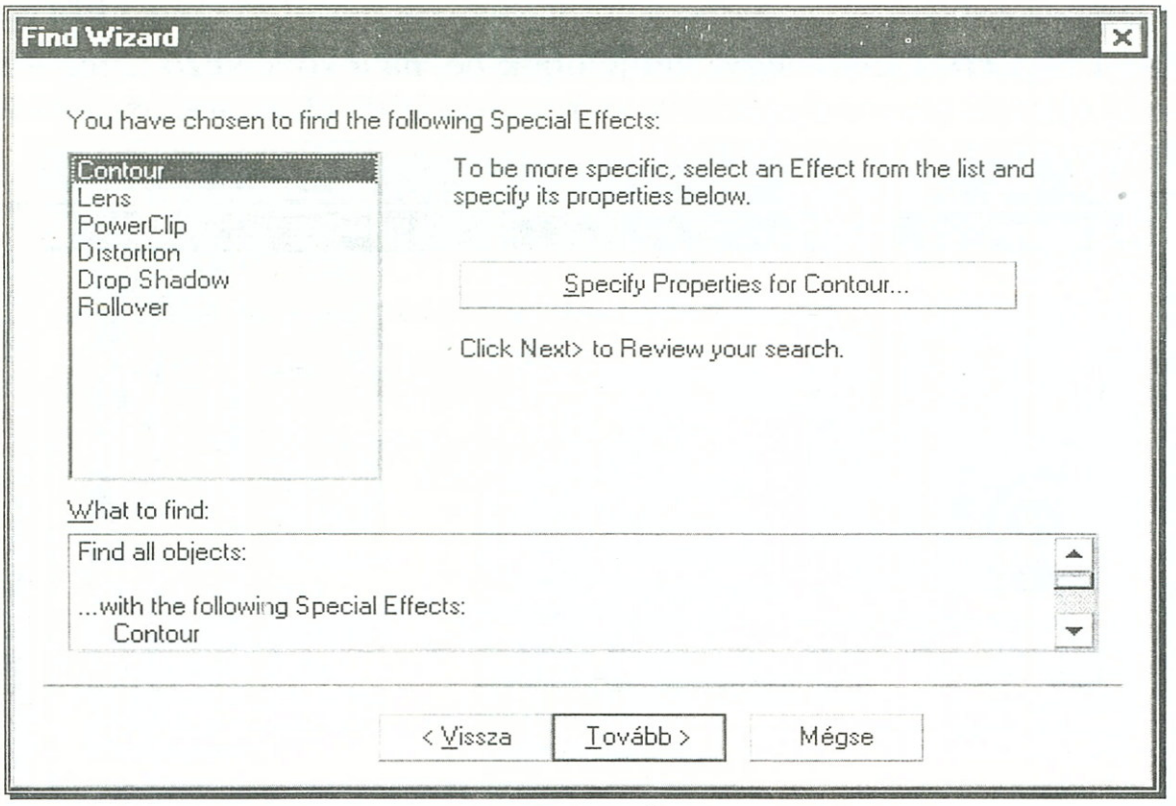


4-16. ábra

A **Special Effects** párbeszédpanel-lapon a keresett különleges hatásokat állíthatjuk be (lásd a 4-16. ábrát): **Envelope** (burkológörbe), **Perspective** (térhatás), **Blend** (áttűnés), **Extrude** (kihúzás), **Contour** (kontúr), **Lens** (lencse), **PowerClip** (toll-vonás), **Bitmap Color Mask** (bittérképes színmaszk), **Transparency** (átlátszóság), **Distortion** (torzítás), **Drop Shadow** (vetett árnyék), valamint új elem a **Rollover** (a megjelenített dokumentum, weboldal esetén az objektumok fölé mozgatott egér-kurzor hatására bekövetkező reakciók).

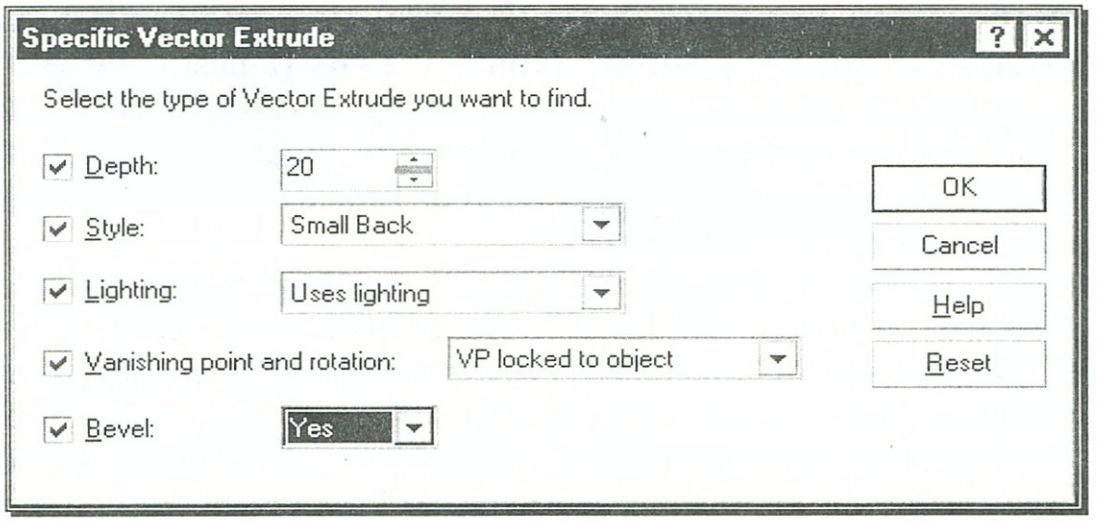
A következő párbeszédpanelen megjelennek az eddig beállított keresési tulaj-donságok, amelyek az összes kiválasztott elemtípusra érvényesek. A kiválasztott elemtípusoktól függően azokhoz azonban további, egyéni keresendő jellemzőket is megadhatunk. Ilyen jellemzőket nem adhatunk meg a Rollover, Drop Shadow, PowerClip, Perspective elemtípusokhoz, hatásokhoz. A rajzelem-típusok, illetve hatások kiválasztása után kattintsunk a **Specifies Properties for...** nyomógombra (lásd a 4-17. ábrát).

A rajzelem-típustól, hatástól függően más-más beállító párbeszédpanel jelent-kezik. Bármely keresési jellemző beállítására szolgáló párbeszédpanel **Reset** nyo-mógombja törli a párbeszédpanel beállításait.



4-17. ábra

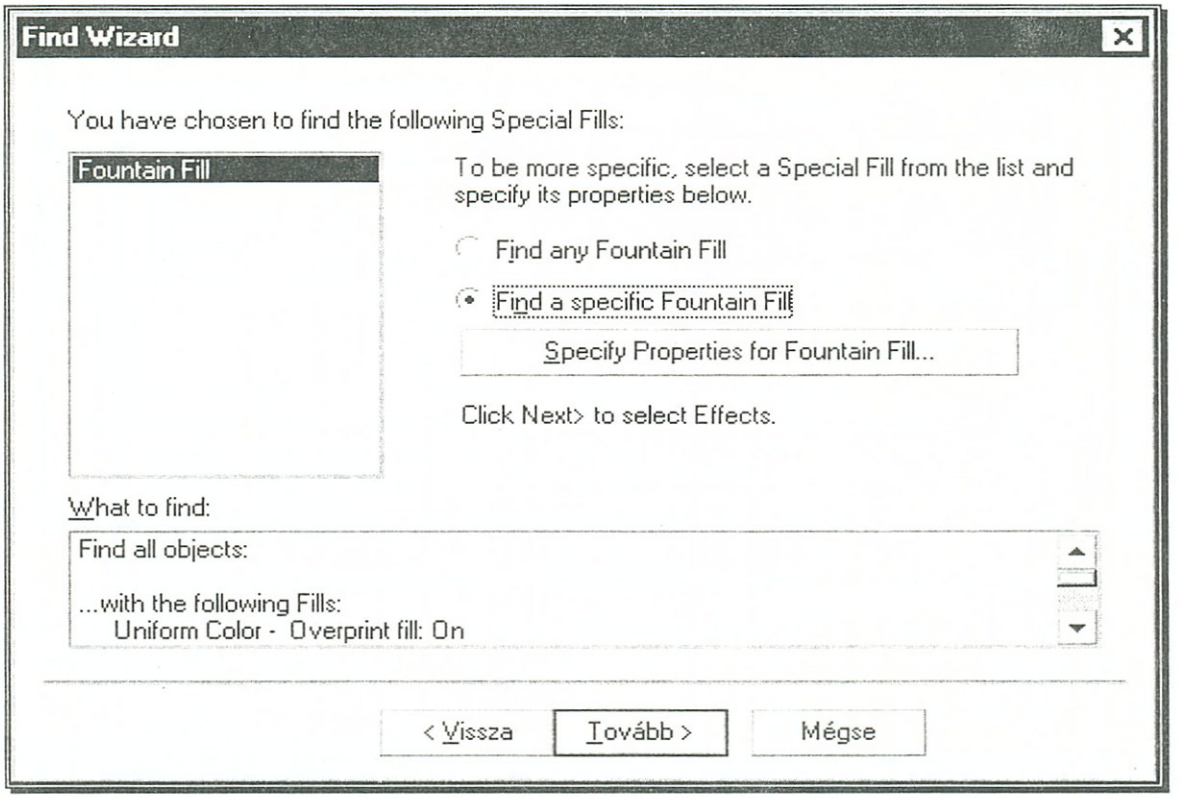
Példaként a 4-18. ábrán a vektoros kihúzás hatás keresendő tulajdonságainak beállítására szolgáló párbeszédpanelt mutatjuk be. Az egyes keresendő tulajdonságok (mélység, stílus, megvilágítás, eltűnési pont és elforgatás, letörés) meghatározásához előbb az aktuális mező előtti jelölőnégyzetet kell kiválasztanunk, utána adjuk meg a keresett értékeket.



4-18. ábra

A rajzelemek keresési szempontjainak megadása után – ha a szín, kitöltési és körvonal jellemzők keresését is választottuk a **Fills**, illetve **Outlines** párbeszédpanel-

lapon –, a következő párbeszédpaneleken adjuk meg a keresendő jellemzők pontos értékét. A párbeszédpanelek kezelése hasonló a fentebb ismertetetthez. További tudnivalót az adott rajzelemre vonatkozó részeknél találhatunk a könyvben. A jellemzők első párbeszédpanelén a választott kitöltésnek megfelelő szűrőt adjuk meg. A **What to find** listában jelenik meg a keresendő rajzelemek eddigi beállítása.

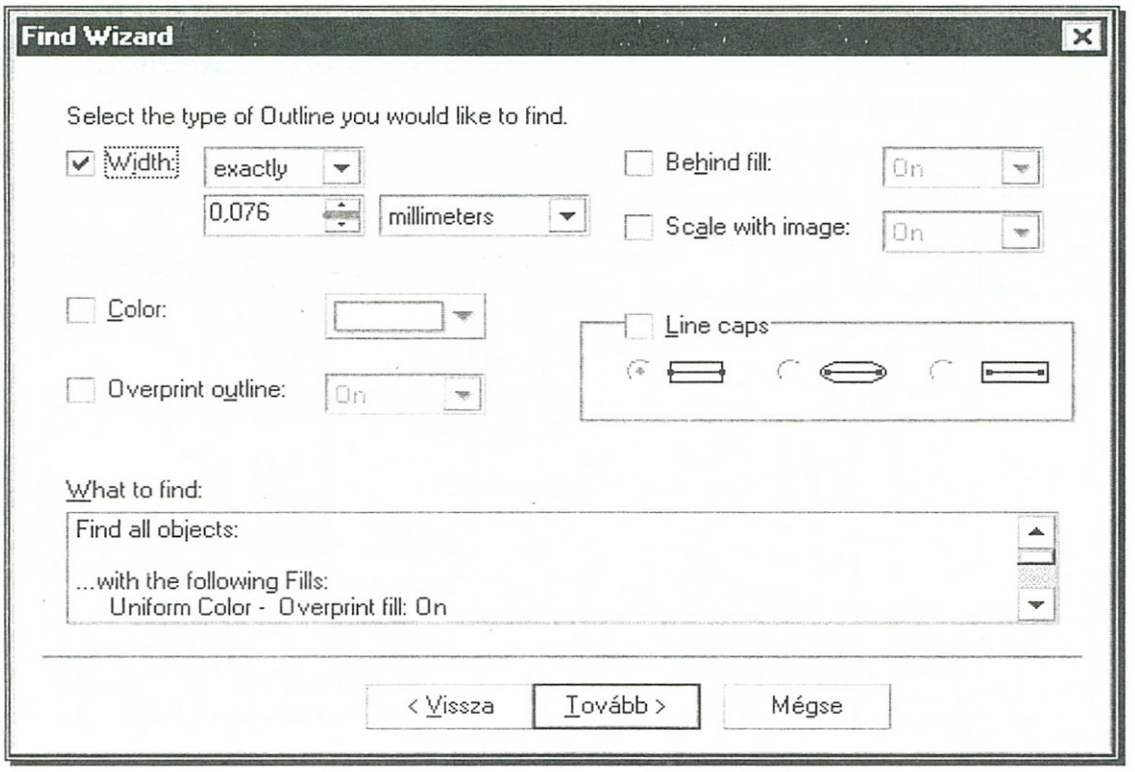


4-19. ábra

A következő párbeszédpanelen a keresett körvonaljellemzőket adjuk meg (lásd a 4-20. ábrát). A **Width** jelölőnégyzet bejelölése után megadhatjuk a keresendő körvonal vastagságokat. Ez lehet egy pontos érték, ekkor a következő listában az *exactly* elemet választjuk ki, vagy egy adott értéknél vastagabb körvonal, ehhez a *more than* listaelemet választjuk, illetve egy adott értéknél vékonyabb körvonal, ehhez a *less than* listaelemet választjuk.

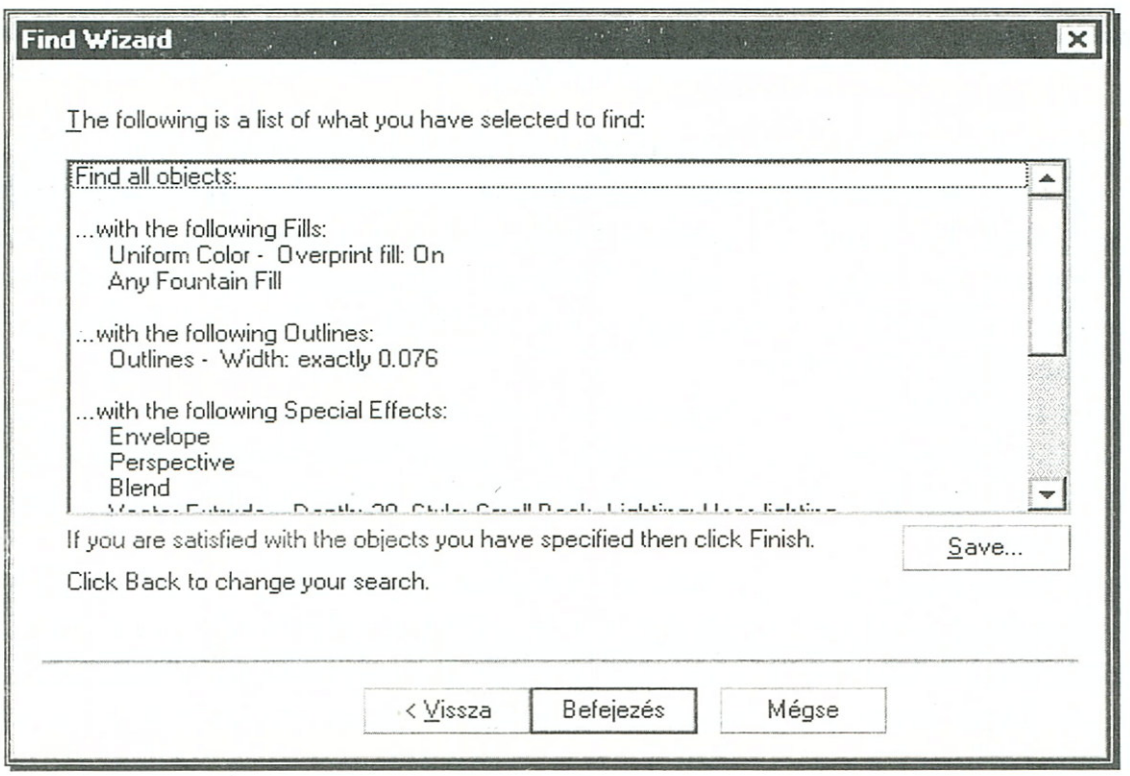
A **Behind fill** jelölőnégyzet bejelölése után választhatjuk a kitöltés mögé helyezett körvonalak keresését (*On* listaelem). A **Scale with image** jelölőnégyzet után választhatjuk az objektum átméretezését arányosan követő körvonalvastagság keresését (*On* listaelem).

A **Color** jelölőnégyzet bejelölését követően adjuk meg a keresendő körvonalszínt, az **Overprint outline** jelölőnégyzet bejelölése után határozzuk meg az illesztési (passzerhibák) kiküszöbölésére alkalmazott felülnyomó körvonal keresését (*On* listaelem). A **Line caps** jelölőnégyzet bejelölése után választjuk ki a szintén az illesztési (passzerhibák) kiküszöbölésére alkalmazott vonaltúlnyúlást, illetve az ezt eredményező vonalvégződés-típust.



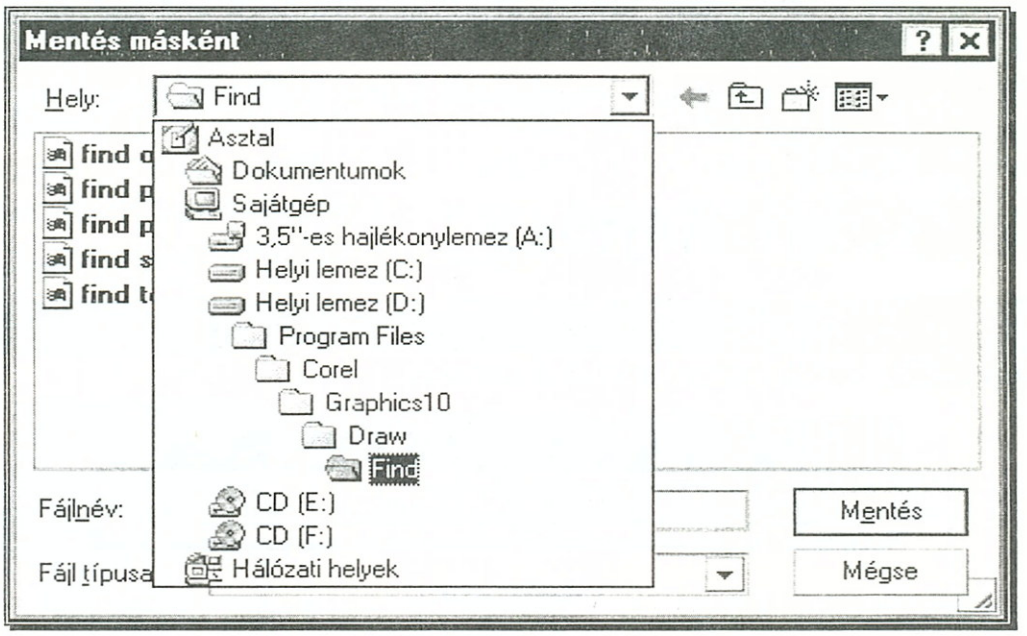
4-20. ábra

A keresésvarázsló utolsó párbeszédpanelje bemutatja a megadott keresési jellemzőket. A párbeszédpanel **Save** nyomógombjával a beállított jellemzőket későbbi felhasználás számára elmenthetjük.



4-21. ábra

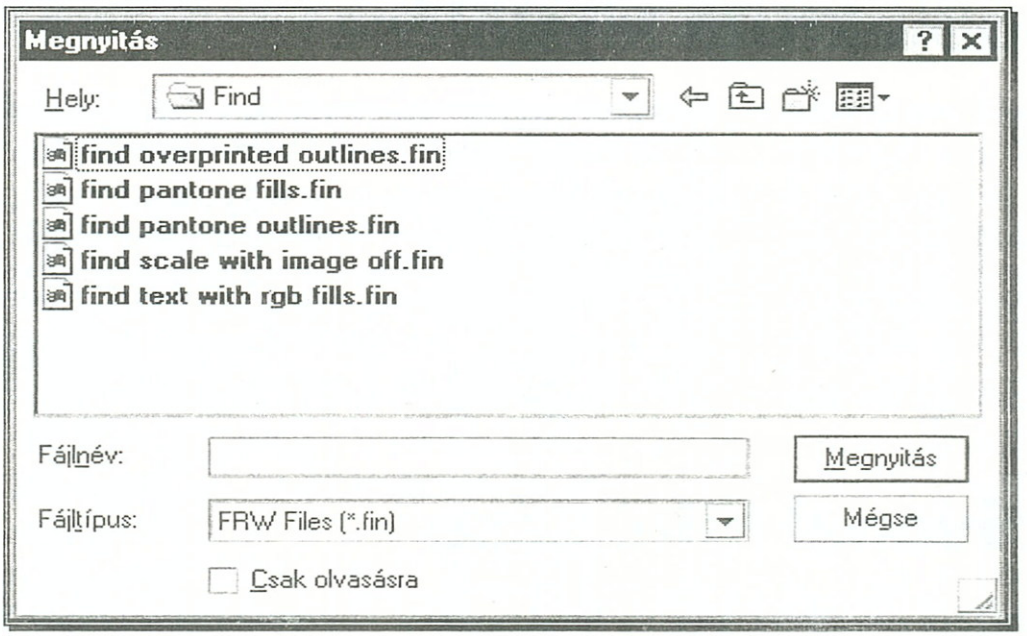
Az elmentett keresési fájlok kiterjesztése *.fin*. Az elmentett keresés megjelenik az **Edit** menü **Find and Replace** almenüjének alján. Az alapértelmezett tárolási hely a *Program files\Corel\Graphics10\Draw\Find* mappa.



4-22. ábra

Elmentett keresések alkalmazása

Az elmentett keresések az **Edit** menü **Find and Replace** almenüjéből úgy tölthetők be, hogy a keresés azonnal végrehajtódik.

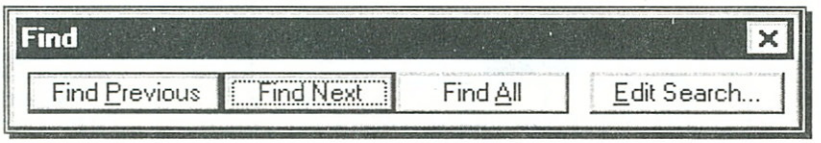


4-23. ábra

Az elmentett keresések jellemzőinek módosításához a varázslóba is betölthető a keresés a varázsló első párbeszédpaneljének **Load a search from disk** rádiógombja kiválasztása és a **Next** nyomógomb megnyomása után. Ekkor a 4-23. ábra szerinti párbeszédpanel jelentkezik, amelyen kiválaszthatjuk a megfelelő keresést. Az **Open** nyomógombbal a keresésvarázsló utolsó párbeszédpaneljébe lépünk, innen a **Back** gombbal visszaléphetünk a megfelelő párbeszédpanelre és elvégezhetjük a szükséges módosításokat.

A keresés végrehajtása

A keresésvarázsló utolsó párbeszédpaneljének **Finish** nyomógombjával vagy az elmentett keresések betöltésével indul a keresés.



4-24. ábra

Ekkor a program megkeresi és kijelöli a keresési feltételeknek megfelelő első rajzelemet és megjeleníti a 4-24. ábra szerinti párbeszédpanelt, amelynek **Find Next** nyomógombjával a következő, **Find Previous** nyomógombjával az előző, **Find All** nyomógombjával az összes keresett rajzelemet egyszerre jelölhetjük ki. A kijelölések megmaradnak az ablak bezárása után is. Az **Edit Search** nyomógombbal a varázslóhoz térhetünk vissza, hogy módosítsunk a keresés feltételein.

Több objektum kijelölése

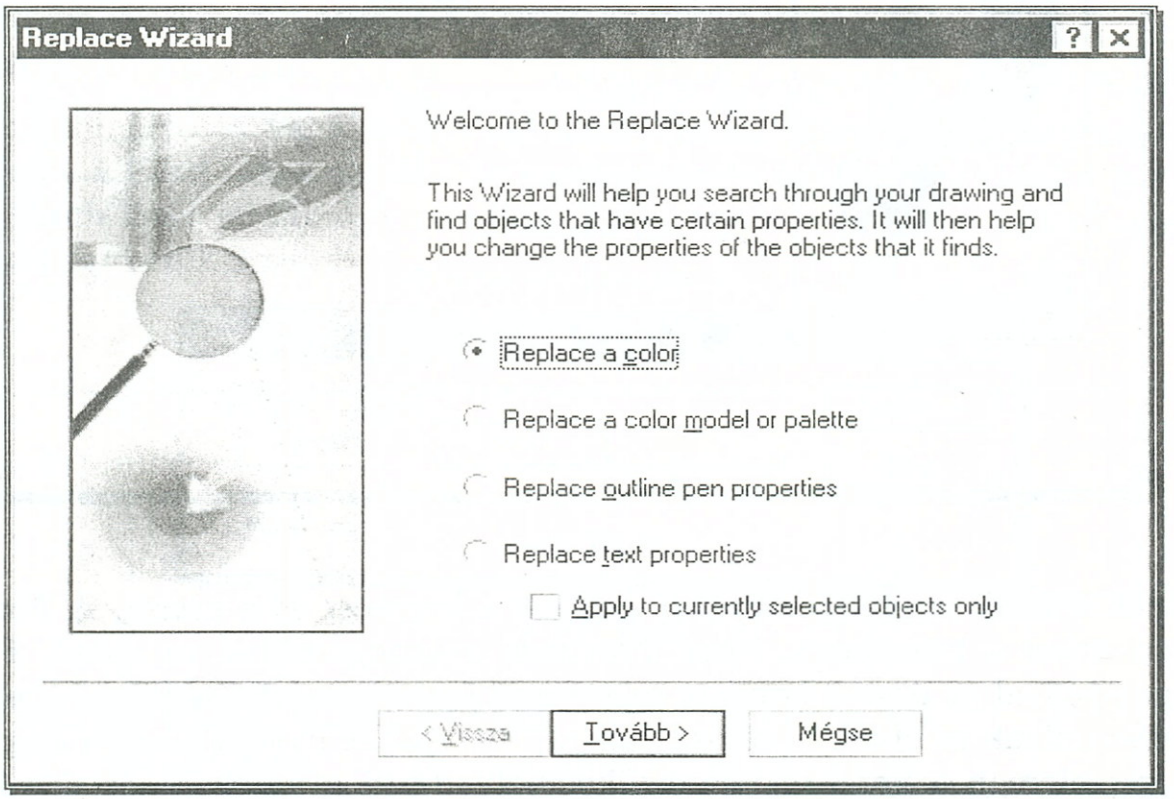
Több objektum egyidejű kijelölésére a rajzelemek gumikeretbe foglalását alkalmazhatjuk. A program 4-os változatában egy új billentyűparanccsal gyorsítottak a több objektum kijelölésének műveletén. Az Alt billentyű nyomvatartása mellett a Kijelölő nyíl eszközzel rajzolt gumikerettel végzett kiválasztás során a gumikerethez érintkező rajzelemeket is kijelöljük. Az Alt billentyű nyomvatartása nélkül csak a teljes egészükben a gumikereten belül lévő objektumokat jelöljük ki.

Vezetővonal kijelölése

A vezetővonalak mozgatásakor és húzásakor a kurzor áthelyezést jelző ✣ nyíllá alakul át, hogy jobban észrevegyük a vezetővonal kijelölését.

Rajzelem-kijelölés és -csere

A rajzelemek egyes keresett jellemzőit másikkal helyettesíthetjük. Erre alkalmazhatjuk a cserevarázslót (lásd a 4-25. ábrát). Az **Edit** menü **Find and Replace** ▸ **Replace Objects** parancsával indítjuk el a cserevarázslót (Replace Wizard). A varázsló első párbeszédpaneljén adjuk meg a keresendő-cserélendő elemeket: **Replace a color** (színek és kitöltések cseréje), **Replace a color model or palette** (színmodell vagy paletta cseréje kitöltéseken és körvonalakon), **Replace outline pen properties** (körvonaljellemzők cseréje), **Replace text properties** (szövegjellemzők – betűtípus, méret, vastagság cseréje).

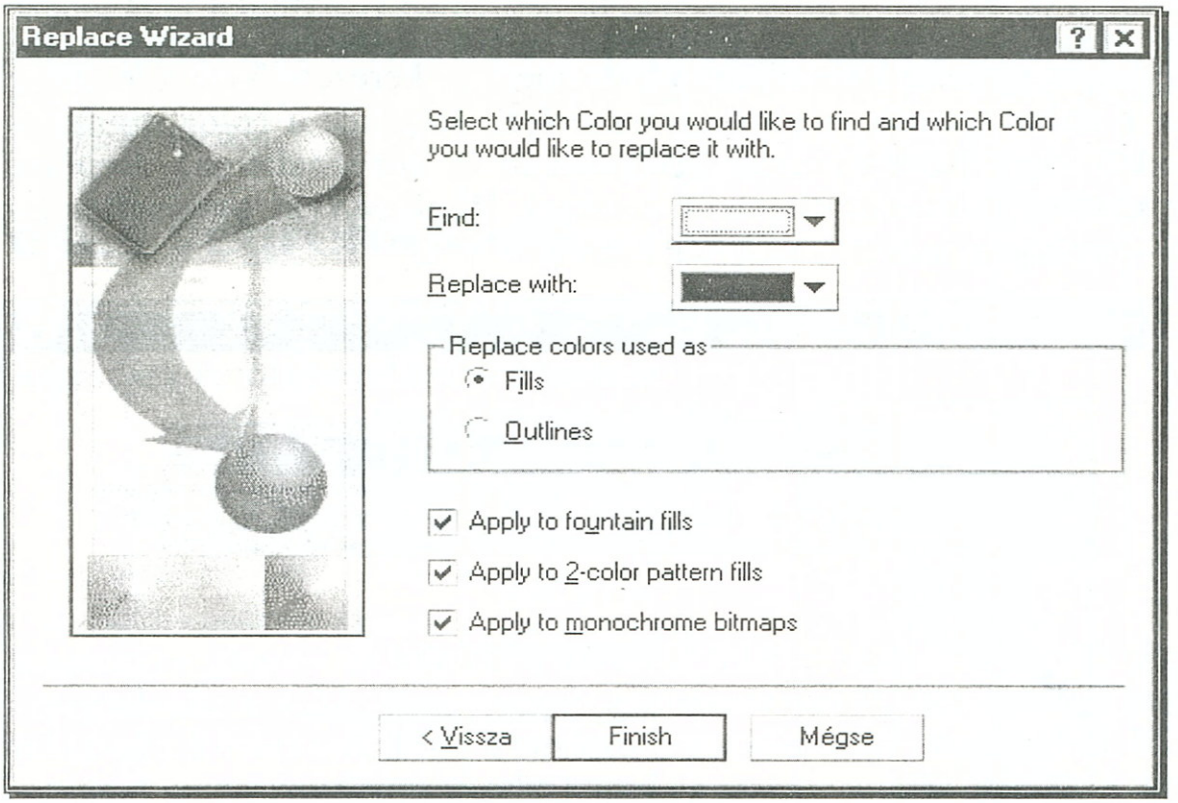


4-25. ábra

Az **Apply to currently selected objects only** jelölőnégyzet bejelölése után a program csak az előzetesen, a cserevarázsló indítása előtt kijelölt rajzelemeken hajtja végre a cserét, vagyis a keresési feltételeknek megfelelő, de ki nem jelölt rajzelemek nem módosulnak.

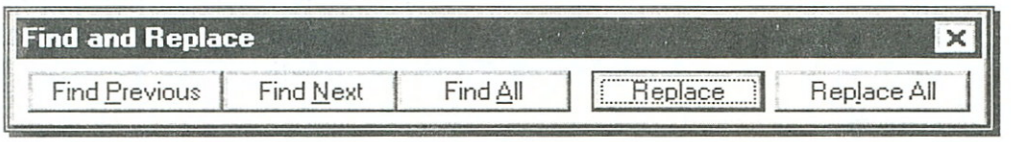
A cserevarázsló második párbeszédpaneljén az első párbeszédpanelen tett választásunktól függően adjuk meg a keresendő és a helyette alkalmazandó jellemzőket (lásd a 4-26. ábrát). A keresendő színt a **Find** nyomógombra kattintás után, a helyette alkalmazandó színt a **Replace with** nyomógombra kattintást követően adjuk meg. A színeket cserélhetjük a kitöltéseken **(Fills)** vagy a körvonalakon **(Outlines)**. A cserét a színátmenetek megfelelő színein is érvényesítjük az **Apply**

to fountain fills jelölőnégyzet kiválasztása után. Az **Apply to 2-color pattern fills** jelölőnégyzet kiválasztása után a csere a kétszínes, az **Apply to monochrome bitmaps** jelölőnégyzet kiválasztása után a csere az egyszínű bitképeken is végbemegy.



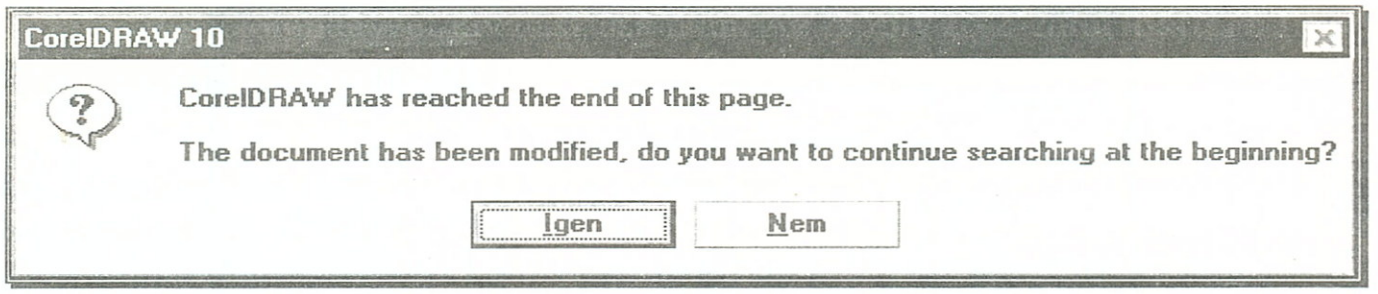
4-26. ábra

A varázsló **Finish** nyomógombjával indítjuk a keresést és a cserét. A **Find Next** nyomógombbal a következő, **Find Previous** nyomógombbal az előző, **Find All** nyomógombjával az összes keresett rajzelemet egyszerre jelölhetjük ki. A kijelölések megmaradnak az ablak bezárása után is. A **Replace** nyomógomb a megtalált és kijelölt rajzelemen a keresett jellemzőket helyettesíti a megadottakra, a **Replace All** nyomógomb – minden további kérdés nélkül – az összes, a keresési feltételnek megfelelő rajzelem jellemzőit lecseréli a megadottakra.



4-27. ábra

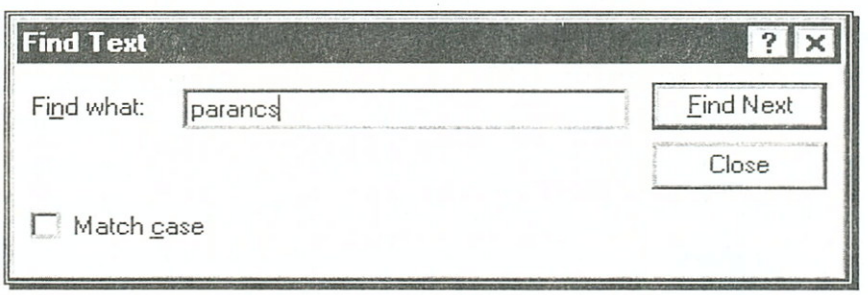
A parancs transzparens módon alkalmazható, amíg a 4-27. ábra szerinti párbeszédpanel a képernyőn van, más műveleteket is végezhetünk. Ekkor azonban a program érzékeli a rajzon végzett változásokat és megkérdezi, folytassa-e a keresést a dokumentum elejétől (lásd a 4-28. ábrát). Válasszuk ehhez a **Yes** nyomógombot.



4-28. ábra

Szövegrész keresése

Az **Edit** menü **Find and Replace** ▸ **Find Text** parancsával (illetve az Alt+F3 billentyűkombinációval vagy a Find Text ikonnal) kereshetjük meg azt a rajzelemet, amely a **Find what** mezőbe írt karakterláncot tartalmazza (lásd a 4-29. ábrát). Ha a **Match case** jelölőnégyzetet bejelöljük, akkor a program különbséget tesz a kis- és a nagybetűk között.

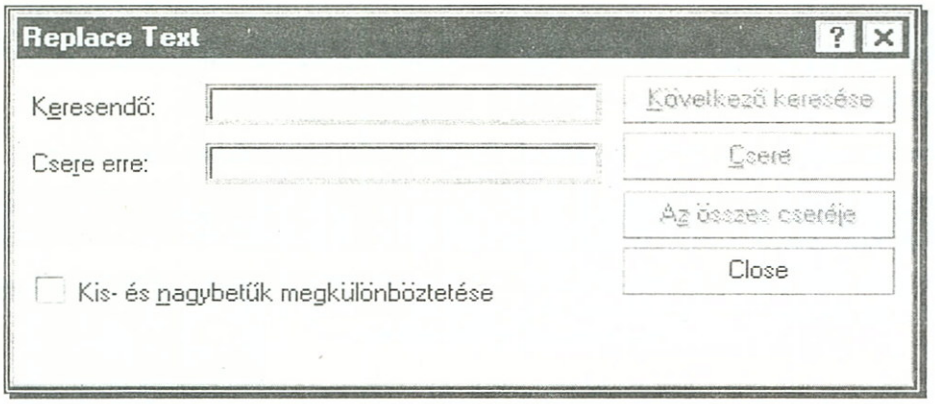


4-29. ábra

Szövegrész cseréje

A szövegek kereséséhez hasonló az **Edit** menü **Find and Replace** ▸ **Replace Text** parancsával (illetve a Replace Text ikonnal) végezhető szövegrész-keresés és -csere (lásd a 4-30. ábrát, amely a magyar nyelvű Windows 2000 Professional operációs rendszer hatására jelenik meg magyar nyelven).

Ekkor a **Find what** (Keresendő) mezőbe írt karakterláncot keresi a program, és megtalálása esetén kijelöli. Ekkor a **Find Next** (Következő keresése) nyomógombbal megkereshetjük a karakterlánc következő előfordulását, vagy helyettesíthetjük a **Replace with** (Csere erre) mezőben megadott értékre. Ehhez a **Replace** (Csere) nyomógombra kattintsunk. A **Replace All** (Az összes cseréje) nyomógomb az összes keresett karakterláncot lecseréli. A **Close** nyomógombbal lépünk ki a párbeszédpanelből. Ha a szöveg szerkesztését az **Edit Text** párbeszédpanelen végezzük, akkor annak **Options** nyomógombjával megjeleníthető menüjéből hasonló módon adhatók ki a szöveg keresés és csere parancsai.



4-30. ábra

Kitöltések és körvonalak

A dokumentumban elhelyezett objektumokat különféle színű és vastagságú, stílusú vonalakkal szegélyezhetjük – ez nyitott, vonalas objektumoknál magát a rajzelemet jelzi – zárt objektum esetében az objektum szegélyét. A szegély igen alkalmas az objektum kiemelésére, hangsúlyozására. A nyitott objektumoknál az objektum végeit is többféle módon jeleníthetjük meg. A zárt rajzelemeket különféle színekkel, mintázatokkal is kitölthetjük. Akár körvonalat, akár kitöltést adunk egy rajzelemhez, előtte ki kell jelölnünk az objektumot, vagy – a korábbiak szerint – azok csoportját. Ennek hiányában az objektumok alapértelmezett tulajdonságait határozzuk meg (lásd az *Objektumok alapértelmezett tulajdonságai* című részt). A színek kezelésével később külön fejezetben is foglalkozunk.

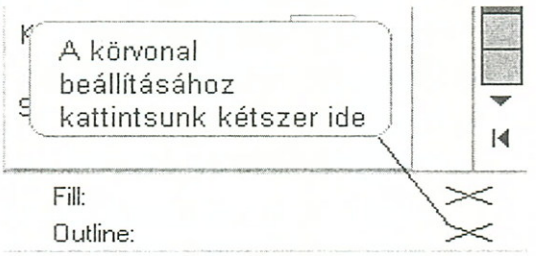
Körvonal szabályozása

A körvonalak szabályozására külön kinyílót létesítettek a **Toolbox** eszköztárban, amely az Outline (körvonal) eszközzel jeleníthető meg. Ez a kinyíló az utolsó, illetve egy méretbeállító ikonjával bővült az előző programváltozathoz képest. A körvonal kinyíló eszközeivel a grafikus és szöveges objektumok számára egyéni körvonaljellemzőket (szín, körvonalvastagság, vonalmintázat, kalligrafikus tollhatások, vonalvégződések) adhatunk meg. A beállított körvonaljellemzők megjelennek az állapotsor jobb szélén is.

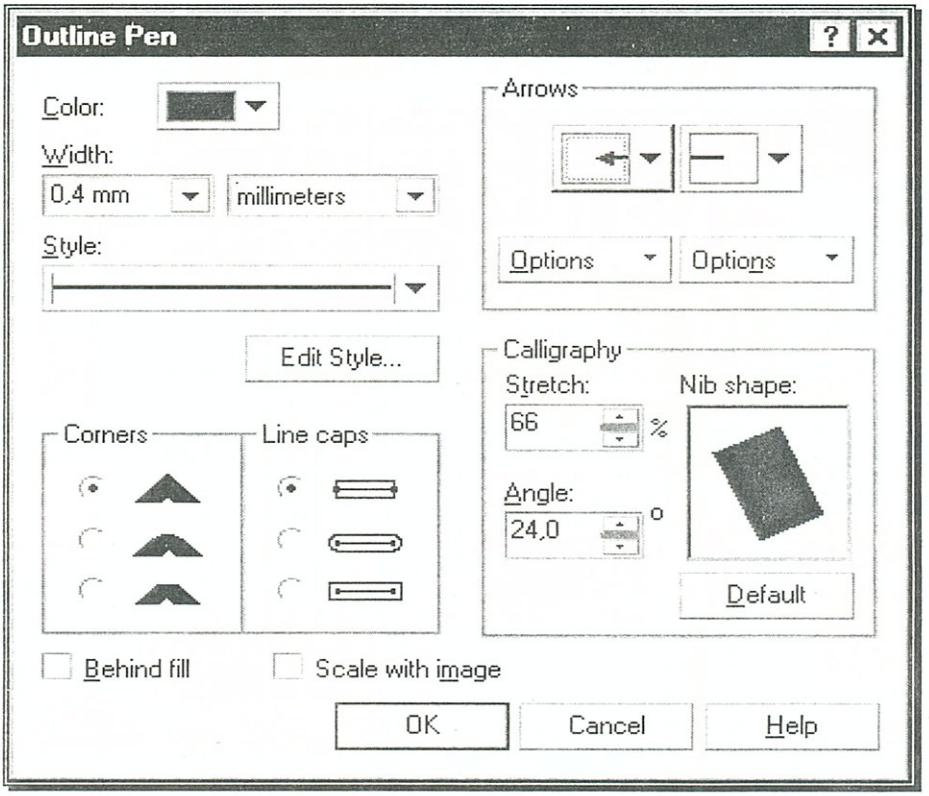
Ha a beállító parancsok kiadása előtt nem jelöltünk ki objektumot, akkor a jellemzők alapértelmezett értékét adjuk meg, grafika, grafikus szöveg és bekezdésszöveg objektumok számára. Először a megjelenő párbeszédpanel jelölőnégyzeteinek beállításával kell döntenünk, hogy mely objektumokra vonatkozzon a beállítás.

A körvonal jellemzői

Az Outline Pen ikon vagy az F12 gyorsgomb, illetve a rajzablak jobb alsó sarkában látható körvonal (Outline) jelölésre mért kettős kattintás (lásd a 4-31. ábrát) megnyitja az **Outline Pen** (kihúzó toll) párbeszédpanelt, amelyen az összes többi ikonnal beállítható jellemző mellett a vonal típusát, stílusát, a tollhegy elforgatását,metszését és a vonal végződéseit is megadhatjuk (lásd a 4-32. ábrát).



4-31. ábra



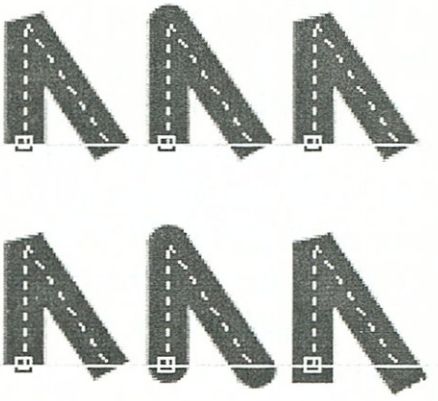
4-32. ábra

A **Behind fill** jelölőnégyzet kiválasztásával a körvonalakat a kitöltés mögé helyezzük. Ezzel csökkenthetjük az esetleges pontatlan kitöltések, a színkivonatok rossz nyomdai illesztései (passzerhibák) mellett átlátszó hátteret. Akkor is jelentősége van, ha a körvonalat önálló objektummá alakítjuk. A **Scale with image** jelölőnégyzet bejelölésével a körvonal az objektummal arányosan nő vagy csökken, ha a rajzelemet átméretezzük.

A **Style** listában adjuk meg a vonaltípus stílusát, szaggatását. A később leírtak szerint saját stílust is kialakíthatunk. A saját vonalstílus készítéséhez kattintsunk az **Edit Style** nyomógombra.

Az **Arrows** csoportban a vonalvégződéseken nyílhegyet, tollat helyezhetünk el. Saját vonalvégződést is készíthetünk. Ehhez a vonalvégződések **Options** nyomógomb-menüjének **New** vagy **Edit** parancsát adjuk ki.

A **Corners** csoportban a folytatólagosan húzott vonalláncok csomópontnál csatlakozó részeinek lekerekítését, levágását, a **Line caps** csoportban a vonalszakaszok végeit határozzuk meg (lásd a 4-33. ábrát). A beállítások befolyásolják az objektum végeinek pontos elhelyezését.

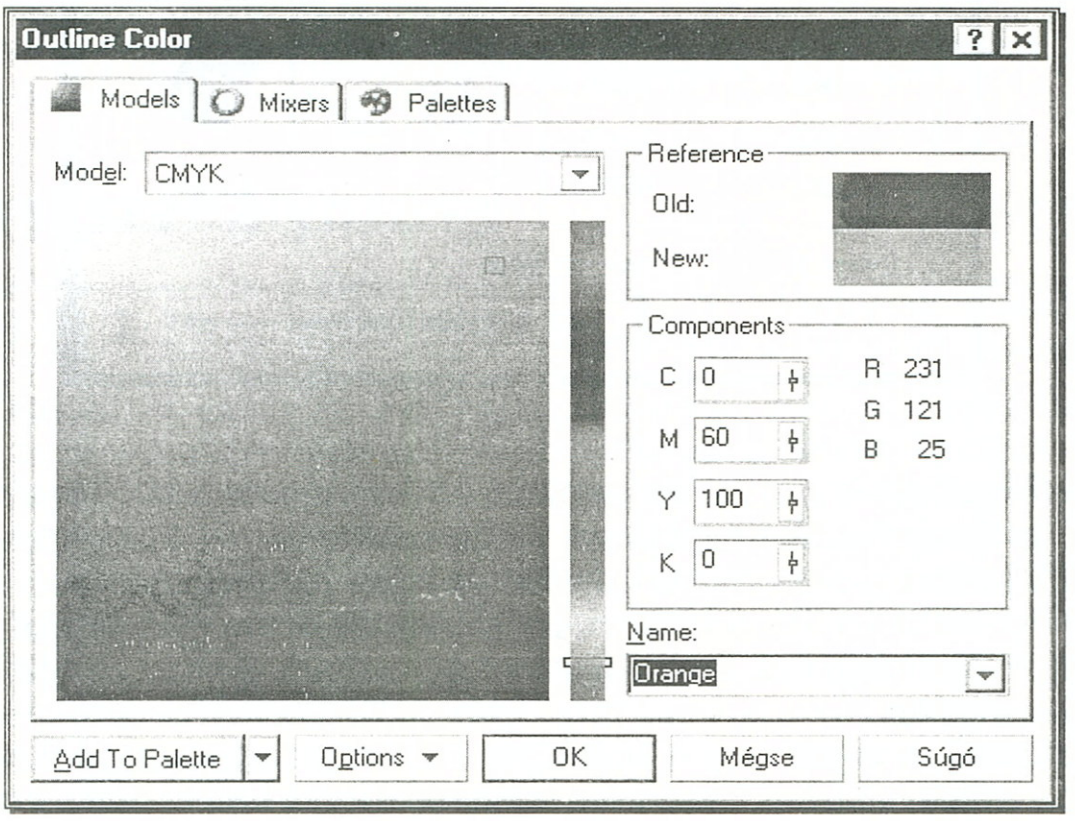


4-33. ábra

A **Calligraphy** csoportban a tollhegy nyújtását (**Stretch**) és elforgatási szögét (**Angle**) adjuk meg. A tollhegy formáját interaktív módon határozhatjuk meg, ha a **Nib shape** mintaablakban egérrel forgatjuk az alakzatot. A **Default** nyomógombbal alapértelmezetté tehetjük a beállítást a később létrehozandó objektumok számára.

A körvonal színe

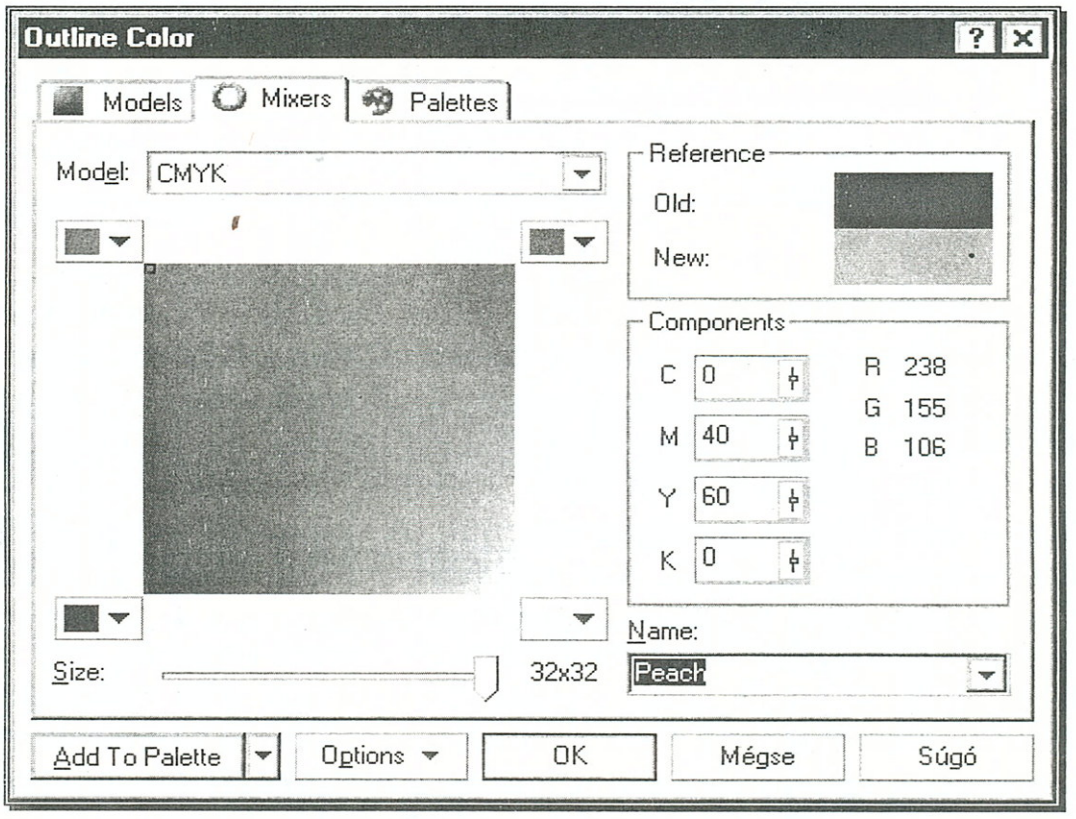
A legegyszerűbben úgy választhatunk körvonalszínt, hogy valamelyik a képernyőn akár dokkolt, rögzített formában, akár lebegő színminta ablakban megjelenő paletta alkalmazni kívánt színére a jobb egérgombbal kattintunk.



4-34. ábra

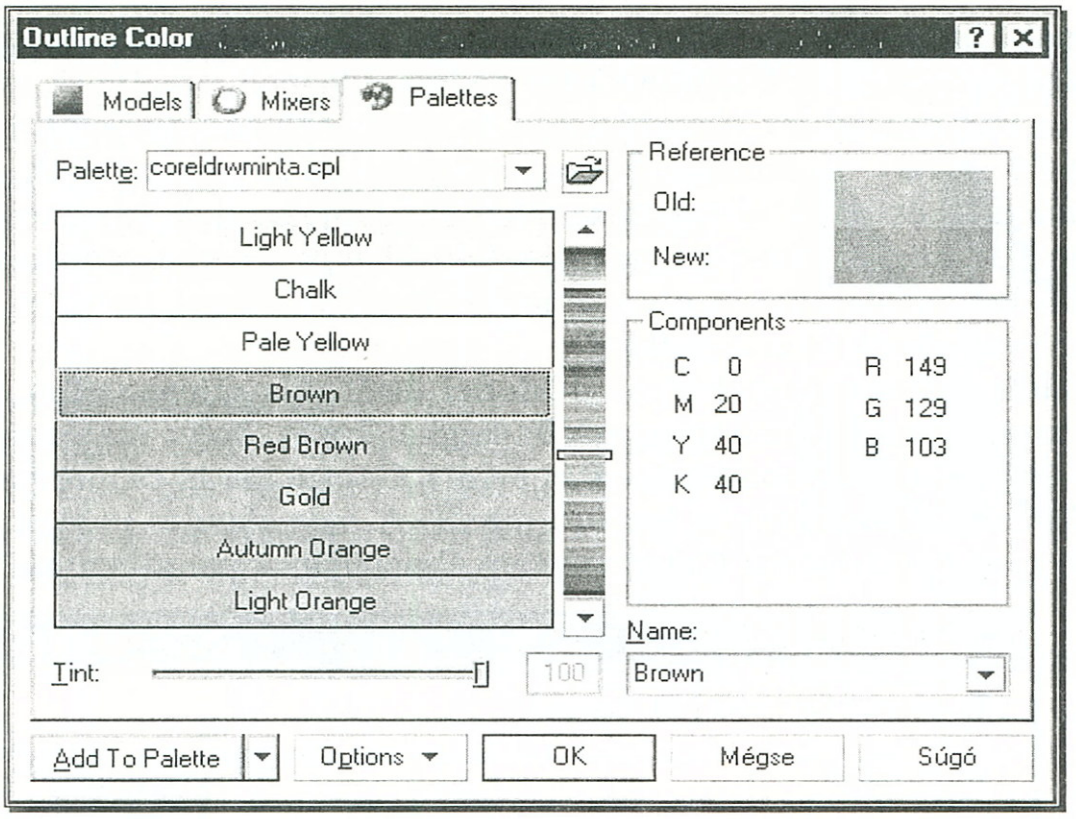
A körvonal kinyíló Outline Color Dialog ikonja vagy a Shift+F12 billentyűkombináció megnyitja az **Outline Color** párbeszédpanelt, amelynek vezérlőelemeivel egyéni körvonalszínek alakíthatók ki és alkalmazhatók a kijelölt rajzelemeken (lásd a 4-34. ábrát). A színeket egyéni palettáról is kiválaszthatjuk, a palettákat összeállíthatjuk, és saját néven elmenthetjük. Objektumok kijelölése nélkül az alapértelmezett körvonalszín-jellemzők módosíthatók a párbeszédpanelen. A színösszetevők egyéni beállítását elvégezhetjük mezőbe írással (mindenképpen ez a pontosabb) vagy beállító csúszkákkal.

A **Models** párbeszédpanel-lapon a **Model** listában a színmodellek listája közül választhatunk. A választható színmodellt meghatározza, hogy vektoros rajzon vagy bitképen dolgozunk. A modellválasztás után a **Components** csoportban megjelennek az aktuális színösszetevők beállító mezői. A megjelenítés módját módosíthatjuk az **Options** nyomógomb **Color viewers** almenüjének parancsaival.



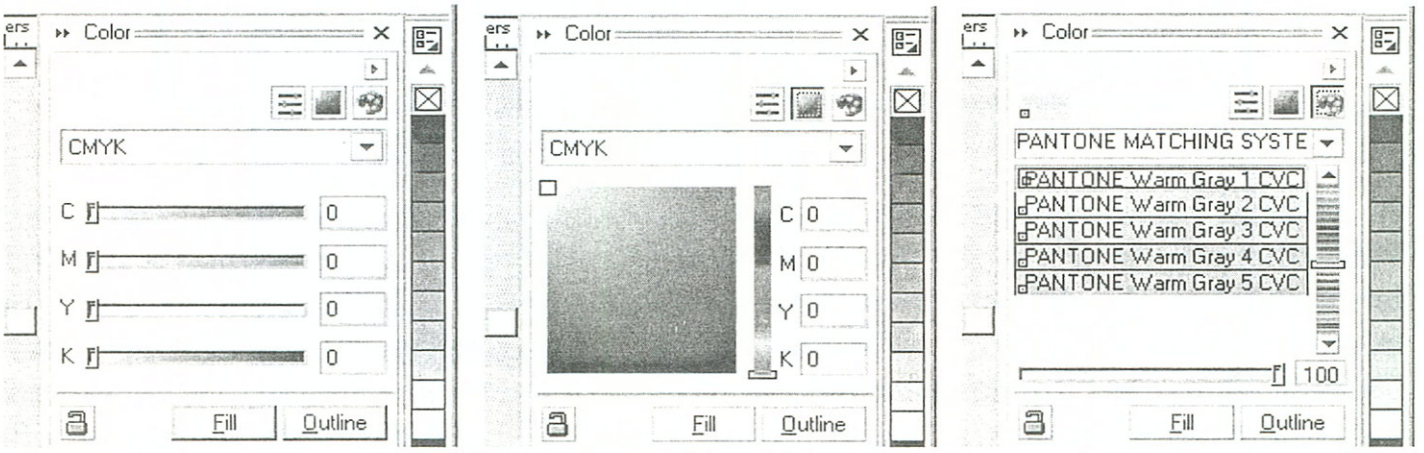
4-35. ábra

A **Mixers** párbeszédpanel-lapon a **Model** listában a színmodellek listája közül választhatunk (lásd a 4-35. ábrát). A választott színmodell szabja meg a beállítási lehetőségeket. A párbeszédpanel bal oldali részén látható színválasztó mező tartalma a sarkain kiválasztott színektől, felbontása a **Size** csúszkával beállított értéktől függ. A modell kiválasztása után a párbeszédpanel jobb oldalán, a **Components** csoportban megjelennek az aktuális színösszetevők beállító mezői. A megjelenítés módját módosíthatjuk az **Options** nyomógomb **Mixers** almenüjének parancsaival.



4-36. ábra

A **Palettes** párbeszédpanel-lapon a színpaletták listájából választhatunk. Saját palettát is összeállíthatunk. A paletta bővítéséhez válasszunk ki egy színt a színmezőben, vagy keverjük ki a színösszetevők arányainak módosításával, majd kattintsunk az **Add To Palette** nyomógombra. Ezután a kiválasztott szín megjelenik a munkaablak jobb oldalán látható paletta alján. Paletták választása esetén a színt teljes vagy részleges név alapján is megkereshetjük. A színnevek két részből állnak, paletta- és színnévrészből (kódból). Keresést csak a színnév vagy kód alapján végezhetünk (lásd az interaktív kitöltő eszközről szóló részben a 4-36. ábrát, valamint a *Színek kezelése* című részt).



4-37. ábra

A CorelDRAW 10-ben jelent meg a kinyíló Color Docker Window ikonja, amellyel nemcsak a körvonalak, hanem a kitöltések színbeállítására is szolgáló dokkolt ablakot jeleníthetjük meg. A dokkolt ablak beállítási lehetőségeit – színmodell komponensei szerinti keverés, vagy választás létező palettából – a dokkolt ablak ikonjaival állítjuk be. A szín kikeverése után a körvonalszín beállításához nyomjuk le a dokkolt ablak **Outline** nyomógombját. Ha a dokkolt ablak Auto-applies color nyomógombját lenyomjuk, akkor a beállított szín az **Outline** nyomógombra kattintás nélkül, azonnal érvényesül.

A körvonal vastagsága

A körvonal kinyílóban lévő ikonokkal is meghatározhatjuk a vastagságot:

Hajszálvékony (0,076 mm vastag) körvonalat állít be.

0,5 pontos (0,18 mm) vastagságú körvonalat állít be.

1 pontos (0,36 mm) vastagságú körvonalat állít be.

2 pontos (0,71 mm vastag) körvonalat állít be.

8 pontos (2,82 mm vastag) körvonalat állít be.

16 pontos (5,64 mm vastag) körvonalat állít be.

24 pontos (8,46 mm vastag) körvonalat állít be. Ügyeljünk arra, hogy a vastag körvonalak a kisebb méretű betűket olvashatatlanná tehetik.

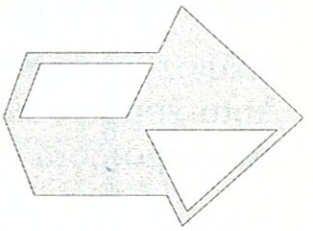
Saját vonaltípus készítése

Az **Outline Pen** párbeszédpanel **Style** listájában választjuk ki a vonal mintázatát. Ha a rendelkezésre álló készlet nem felelne meg, akkor az **Edit Style** nyomógombbal olyan párbeszédpanelt jeleníthetünk meg, amelyen módosíthatunk a vonal szaggatási viszonyain (lásd a 2-67. ábrát). A párbeszédpanel csúszkájával állítjuk be a folyamatos vonalban megjelenő szakadás méretét, utána a csúszkától balra eső részen kattintással újabb pontokat adhatunk meg. Az így létrehozott minta az **Outline Pen** párbeszédpanelen a **Style** vonalstílus lista alján jelenik meg.

Saját nyílhegy készítése

Saját nyílhegy formát készíthetünk a **Tools** menü **Create Arrow** parancsával vagy az **Outline Pen** párbeszédpanel **Arrows** csoportja **Options** nyomógomb-menü-

jének **New** vagy **Edit** parancsával. Az új nyílhegy létrehozása előtt rajzoljuk meg a nyílhegyet, vagy töltsünk be egy nekünk tetsző szimbólumot. Ügyeljünk arra, hogy a kiválasztott objektum tengelye vízszintes legyen (lásd a 4-39. ábrát), mert a következőkben ismertetett nyílhegy-módosító eljárással a nyílhegyet forgatni nem tudjuk. Ez után válasszuk ki az objektumot.

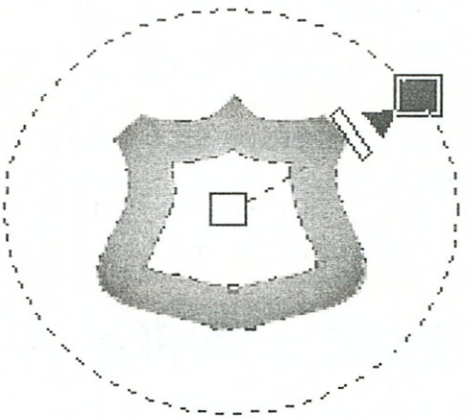


4-38. ábra

A **Create Arrow** parancs kiadása után az egyedi nyílhegy megjelenik az **Outline Pen** párbeszédpanel **Arrows** csoportjának nyílhegy listájában. Itt adjuk meg a vonalak végein szereplő nyíl- és tollalakzatokat. Ha valamelyik listaelemen módosítanánk, akkor válasszuk ki, majd kattintsunk az **Options** nyomógombra, utána adjuk ki a megjelenő menü **Edit** parancsát (lásd a 2-66. ábrát). A nyílhegy töréspontjainak mozgatásával módosítható. A függőleges és vízszintes tengelyre tükrözéshez használhatjuk a **Reflect** nyomógombokat, az objektum középre mozgatására a **Center** nyomógombokat. A **4X zoom** jelölőnégyzettel felnagyíthatjuk a nyílhegy közepének részletét.

Körvonalak objektummá alakítása

A program korábbi változataiban igen nehézkesen készíthettünk olyan objektumokat, amelyek körvonalát különféle kitöltésekkel színeztünk. A CorelDRAW 9.0 változatában erre külön parancsot hoztak létre. Készítsük el a rajzelemet, vagy töltsük be a szimbólumot, amelynek szegélyéből objektumot készítünk. Jelöljük ki és állítsuk be a vonalvastagságot, majd adjuk ki az **Arrange** menü **Convert Outline To Object** parancsát vagy nyomjuk meg a Ctrl+Shift+Q billentyűkombinációt. Eredményül a kitölthető és hatásokkal formázható körvonal azonnal megjelenik (lásd a 4-39. ábrát).



4-39. ábra

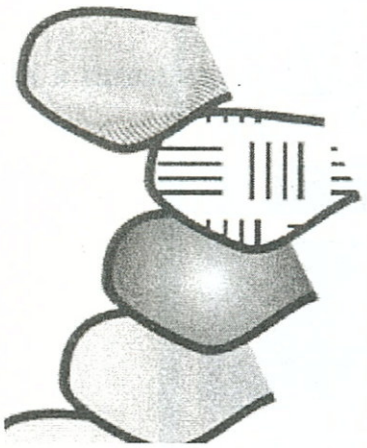
Körvonal törlése

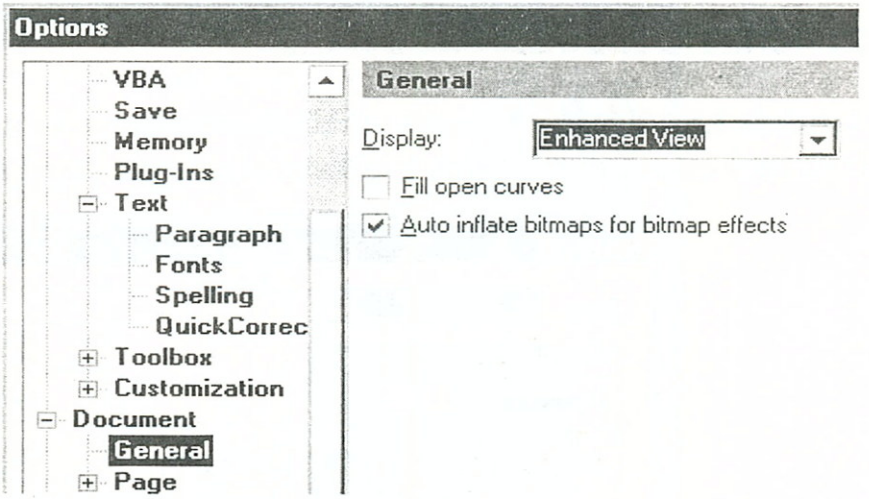
Körvonal kinyíló No Outline ikonja, vagy a **Color** dokkolt ablak menüjének **No Outline** parancsa megszünteti a körvonal jelölését, illetve az ezt követően létrehozott rajzelemeknek csak kitöltése lesz.

Kitöltés szabályozása

A kitöltések szabályozására is külön kinyílót létesítettek, amely a Fill (kanna) eszközzel jeleníthető meg. A kitöltés kinyíló eszközeivel a grafikus és szöveges objektumok számára egyéni kitöltésjellemzőket (szín, mintázat, színfutás) adhatunk meg. A beállított kitöltésjellemzők megjelennek az állapotsor jobb szélén. Ha a beállító parancsok kiadása előtt nem jelöltünk ki objektumot, akkor a jellemzők alapértelmezett értékét adjuk meg, grafika, grafikus szöveg és bekezdésszöveg objektumok számára. Ekkor a megjelenő párbeszédpanel jelölőnégyzeteinek beállításával kell döntenünk, hogy mely objektumokra vonatkozzon a beállítás.

Alapértelmezés szerint csak zárt rajzelemeket tölthetünk ki. A program 9.0-s változatában azonban lehetőséget biztosítottak a nyitott görbék kitöltésére is. Ehhez a **Tools** menü **Options** parancsának **Document/General** párbeszédpaneljén jelöljük be a **Fill open curves** jelölőnégyzetet. Ezt követően tetszőleges kitöltési mintázatot alkalmazhatunk még a nyitott görbék esetén is (lásd a 4-40. ábrát).





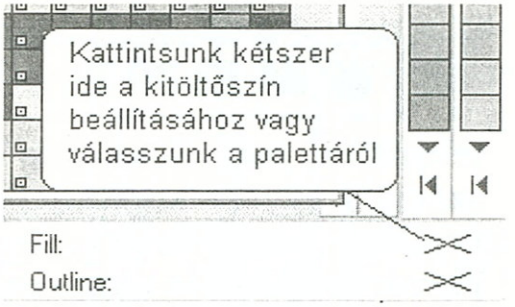
4-40. ábra

Egyszínű kitöltés

Egyszínű, a kijelölt zárt rajzelemet (grafikus vagy bekezdésszöveget) homogén színnel kitöltő stílust állíthatunk be a munkaablak palettáiról a bal egérgombos kattintással kiválasztva. A CorelDRAW 10.0-s változatában egyidejűleg több palettát is megjeleníthetünk e helyen a **Window** menü **Color Palettes** ▸ almenüjének parancsaival. A kitöltés kinyíló Fill Color Dialog ikonja vagy a Shift+F11 billentyűkombináció megnyitja az **Uniform Fill** párbeszédpanelt, amelynek kezelése megegyezik az **Outline Color** párbeszédpaneléval (lásd a 4-34. ábrát). Ha előzőleg objektumot jelöltünk ki akkor annak egyszínű kitöltését, egyébként az alapértelme-

zés szerinti kitöltést (esetlegesen külön a grafikákra, grafikus és bekezdésszövegekre) állíthatjuk be ezen a párbeszédpanelen.

Az ikonra kattintás megfelel a Shift+F11 billentyűkombinációnak, vagy a munkaablak jobb alsó sarkában látható kitöltési jelre mért kettős kattintásnak (lásd a 4-41. ábrát).

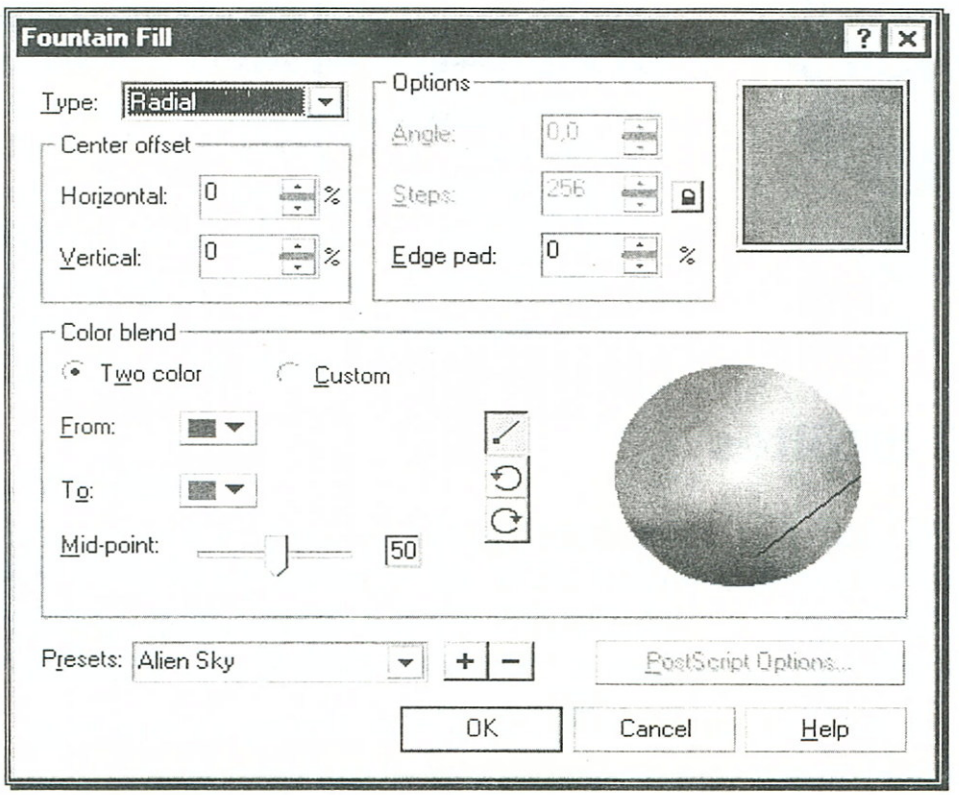


4-41. ábra

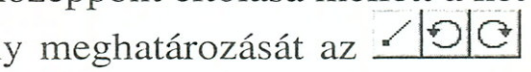
A CorelDRAW 10-ben jelent meg a kinyíló Color Docker Window ikonja, amely a kitöltések színbeállítására is szolgáló dokkolt ablakot jeleníti. A dokkolt ablak beállítási lehetőségeit – színmodell komponensei szerinti keverés, vagy választás létező palettából – a dokkolt ablak ikonjaival állítjuk be. A szín kikeverése után a körvonalszín beállításához nyomjuk le a dokkolt ablak **Fill** nyomógombját. Ha a dokkolt ablak Auto-applies color nyomógombját lenyomjuk, akkor a beállított szín a **Fill** nyomógombra kattintás nélkül, azonnal érvényesül.

Színátmenetes kitöltés

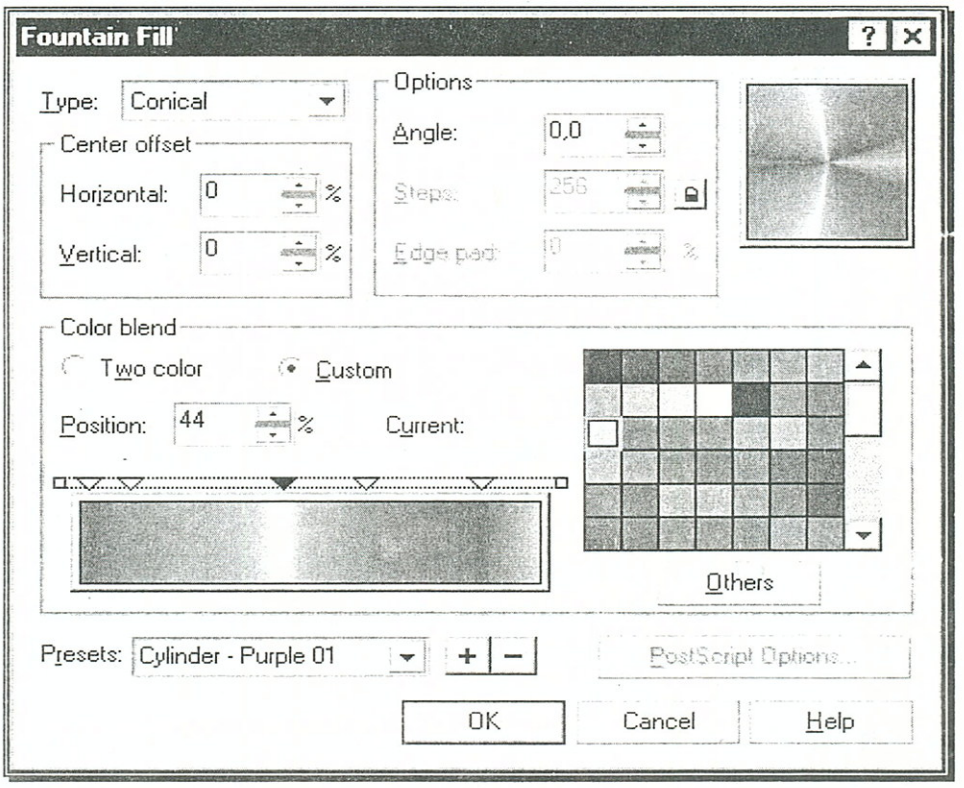
A kitöltés kinyíló Fountain Fill Dialog ikonja vagy az F11 gyorsgomb a kijelölt rajzelemeken színátmenetes kitöltést alkalmaz (lásd a 4-42. ábrát).



4-42. ábra

A **Type** listában választhatunk sávos **(Linear)**, sugaras **(Radial)**, kúp **(Conical)** és gúla **(Square)** hatású kitöltéseket. A párbeszédpanel mintaablak részében egérrel megadhatjuk az átmenet irányát, a kúp és gúla középpontját. Ugyanezek a **Center offset** és az **Options** csoportokban számszerűleg is megadhatók. A **Color blend** csoportban adjuk meg a színátmenetben szereplő színeket. Ha az átmenet végein lévő két színt **(Two color)** választjuk, akkor megadhatjuk a színátmenet kezdetének színe **(From)** és zárószíne **(To)** valamint a középpont eltolása mellett a két szín közötti útvonal. Kezdő- és végszín közötti irány meghatározását az  ikonokkal végezzük. A **Custom** színátmenet választása esetén az átmenet színeit egyenként határozhatjuk meg (lásd a 4-43. ábrát).

Ekkor a párbeszédpanel ablak jobb oldali részében, szükség esetén az **Others** nyomógombbal megjeleníthető színkeverési lehetőségekkel határozzuk meg a kiválasztott háromszög alakú csúszkához tartozó színt. A háromszög alakú csúszkákat a csúszka tengelyére mért kettős kattintással vesszük fel, és a csúszkára duplán kattintva töröljük. A szín helye az átmenetben a csúszkák tologatásával vagy a **Position** mezővel módosítható.

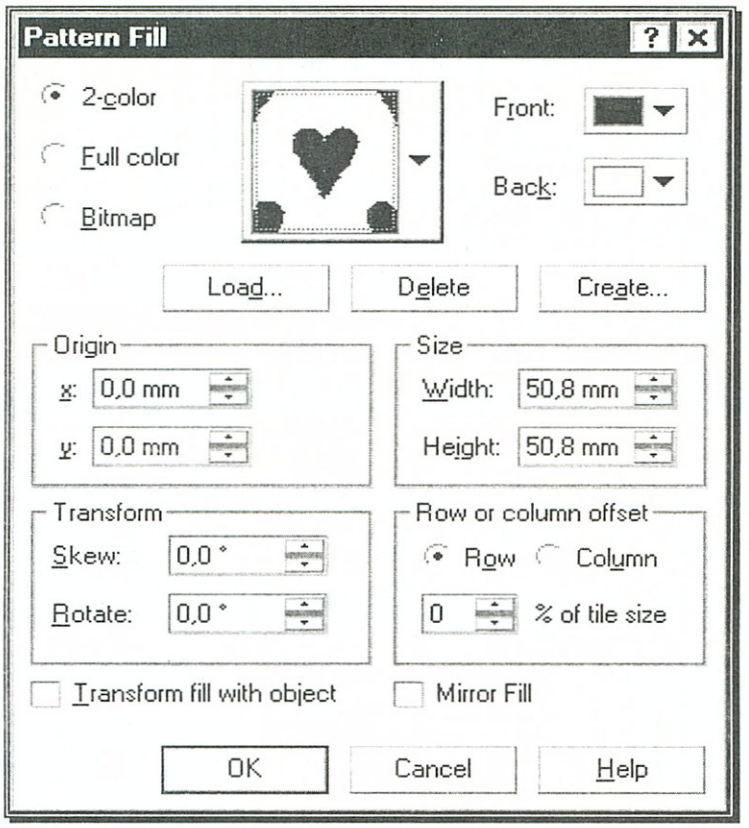


4-43. ábra

A **Presets** listában megjelenő kész minták közé felvehetünk saját összeállításokat is a színbeállítás és a név mezőbe gépelése után az ikonra kattintás után. A feleslegessé vált összeállítások az ikonnal törölhetők. A törlési parancsot a végrehajtás előtt nyugtázni kell. Megerősítést vár a létező minták módosítása parancs is.

Kitöltés mozaikmintázattal

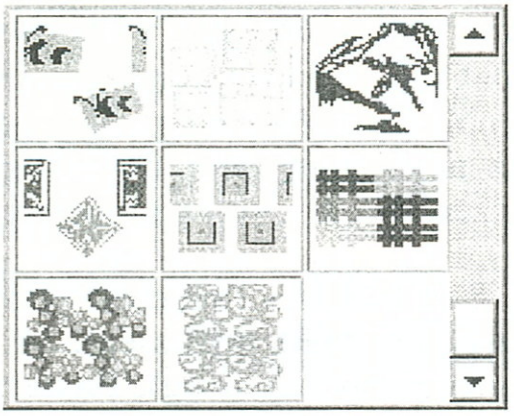
A kitöltés kinyíló Pattern Fill Dialog ikonja a kijelölt rajzelemeket kétszínű bitképes mozaikmintázattal tölti ki, ha a **2 color** rádiógombot választjuk. A kitöltés kiválasztását és beállítását a 4-44. ábra szerinti párbeszédpanelen végezzük. A párbeszédpanel arra is alkalmas, hogy új, testre szabott kitöltési mintázatot hozzunk létre. Ezt egyébként megtehetjük rajzelemek felhasználásával is (lásd később).



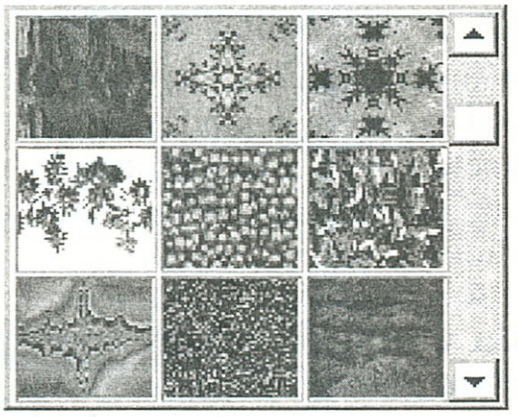
4-44. ábra

Jelöljük be a **Transform fill pattern with object** jelölőnégyzetet, ha a nagyított befoglaló objektummal arányosan akarjuk növelni a kitöltő mintát. Ellenkező esetben a minta megtartja a párbeszédpanelen megadott méretjellemzőit.

A kijelölt rajzelemeket vektoros mintázattal töltjük ki, ha a **Full color** rádiógombot választjuk (lásd a 4-45. ábrát). Erre a célra a program 7.0-s verzióját megelőző változataiban külön ikon szolgált. Ugyancsak külön ikon ( ) felelt meg a jelenleg a **Pattern Fill** párbeszédpanel **Bitmap** rádiógombjával végezhető kitöltésnek, amely a kijelölt rajzelemeket színes bitkép mintázattal tölti ki (lásd a 4-46. ábrát). A párbeszédpanel többi eleme a minta elhelyezésére (**Origin** csoport), torzítására (**Transform** csoport), méretezésére (**Size** csoport), ismétlődő elemei távolságának beállítására (**Row or column offset** csoport) szolgál.



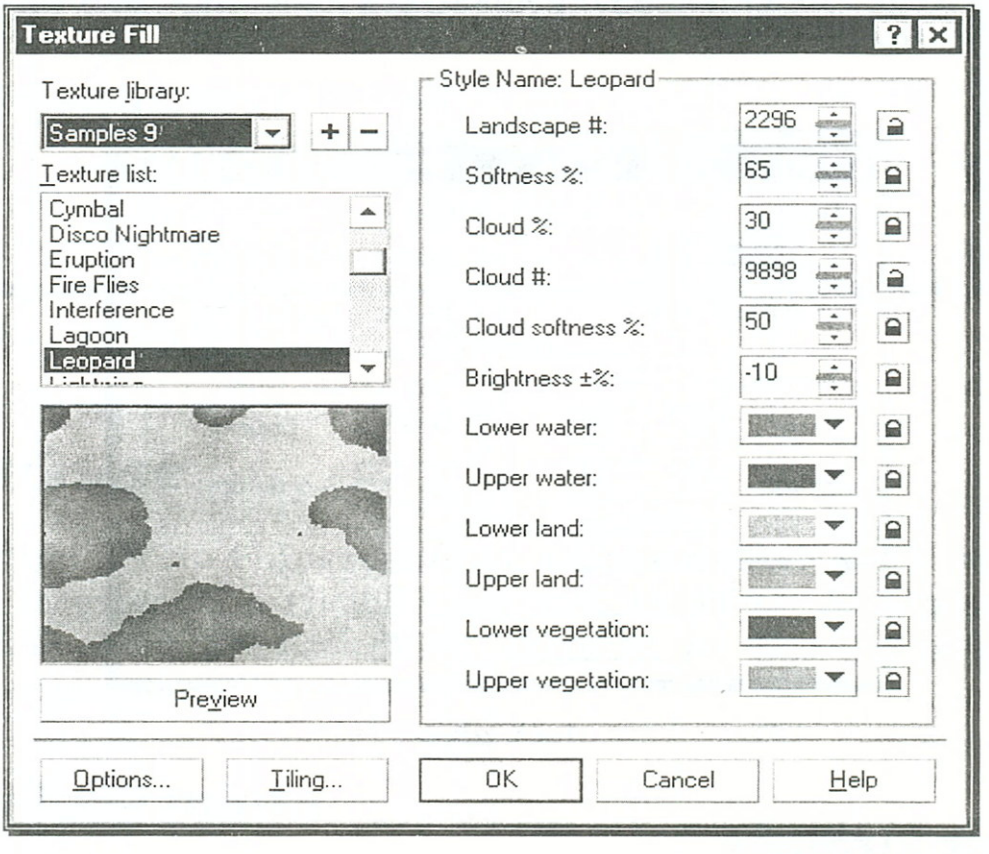
4-45. ábra



4-46. ábra

Anyagmintázatú kitöltés

A kitöltés kinyíló Texture Fill Dialog ikonja a kijelölt rajzelemeket színes bitkép anyagmintázattal tölti ki (lásd a 4-47. ábrát).



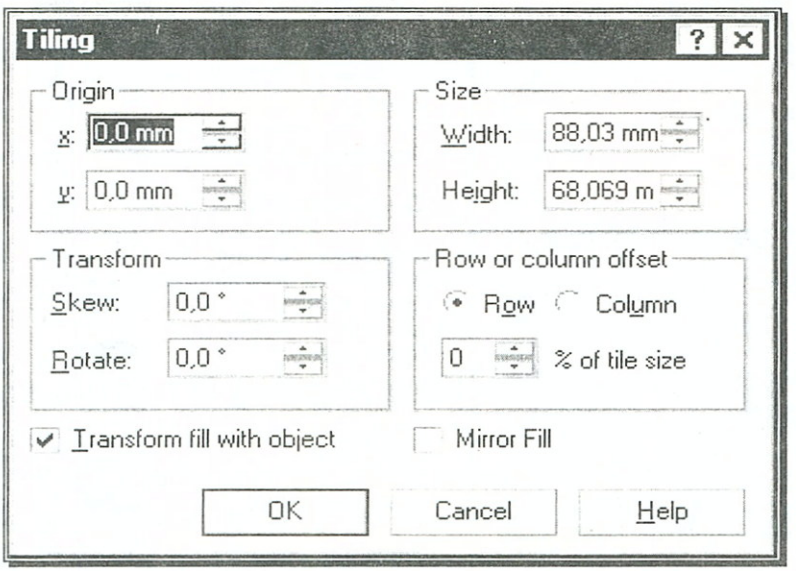
4-47. ábra

Az előre elkészített mintákat a **Texture library** listából választhatjuk ki. Ezt a mintázatgyűjteményt is bővíthetjük saját összeállításainkkal az ikonra kattintás

után. A saját minták az ikonnal törölhetők. A beállítások eredményét a **Preview** nyomógombra kattintva jeleníthetjük meg a mintaablakban. A zárolt mezőket a lakat megvédi a módosítástól. A **Preview** nyomógombbal (miközben egyetlen paramétert sem módosítottunk) megváltoztathatjuk az anyagmintázatot úgy, hogy csak a nem zárolt paraméterek módosulnak (véletlenszerűen). A zárolt paraméterek változatlanok maradnak.

A módosítható paraméterek: **Texture** (mintázat), **# of bubbles** (buborékszám), **Min width %** (legkisebb szélesség), **Max width %** (legnagyobb szélesség), **Min height %** (legkisebb magasság), **Max height %** (legnagyobb magasság), **Eastern light** (fény jobbról), **Northern light** (fény föntről), **Mid-shade** (félárnyék), **Light** (fény), **Brightness** (fényesség). Más mintázatnál a módosítható paraméterek száma lehet ennél kevesebb vagy több is. A fenti lista csak a „vörös és fehér vérsejt" mintára vonatkozik. Az **Options** nyomógombbal a bitkép felbontását adjuk meg (lásd a 2-83. ábrát).

A **Texture Fill** párbeszédpanel **Tiling** nyomógombjával a csempeszerűen ismétlődő kitöltés méret és torzítás jellemzőit adhatjuk meg, hasonlóan a bitképes mozaikminta kitöltéshez (lásd a 4-48. ábrát). A párbeszédpanelek egyetlen újdonsága a **Mirror Fill** jelölőnégyzet, amellyel a mintázatot tükrözhetjük. Ekkor a csempeszerűen ismétlődő mintázat következő „csempesora" a minta tükörképével folytatódik.

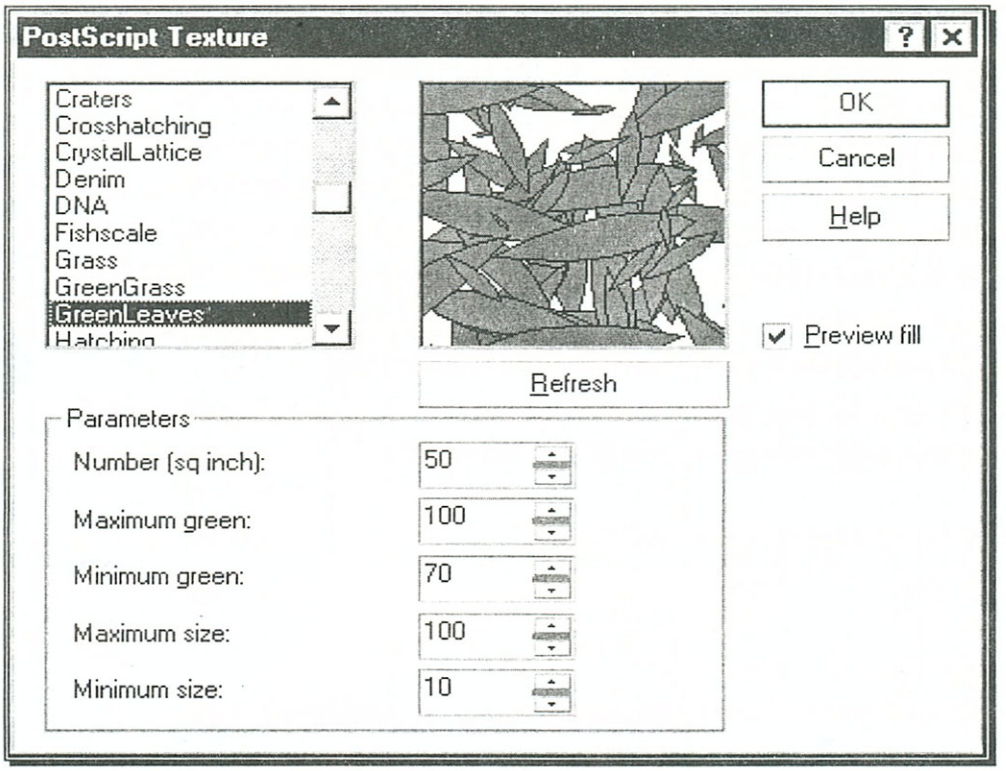


4-48. ábra

Postscript kitöltés

A kitöltés kinyíló PostScript Fill Dialog ikonja segítségével készíthetünk kijelölt rajzelemeket kitöltő PostScript mintázatot (lásd a 2-84. és a 4-49. ábrát).

A funkció a program 6.0-s változatában jelent meg. A megjelenített panelen ellenőrizhetjük a kitöltőminta beállításának hatását is. Korábban erre nem volt mód, csak a minta kinyomtatása biztosította az ellenőrzés lehetőségét. A párbeszédpanel **Preview fill** jelölőnégyzetét bejelölve jelenik meg a minta a mintamezőben. Ha a beállításokon változtattunk, akkor a **Refresh** nyomógomb újítja fel a mintamező tartalmát. A mintát csak díszítőszínnel színezhetjük. A paraméterek PostScript mintánként teljesen eltérőek lehetnek.



4-49. ábra

Kitöltés törlése

A kitöltés kinyíló No Fill ikonja, vagy a **Color** dokkolt ablak menüjének **No Fill** parancsa megszünteti a kijelölt rajzelemek kitöltését. Ha a parancs kiadása előtt nem választottunk ki rajzelemeket, akkor az ezt követően létrehozott rajzelemeknek csak körvonala lesz.

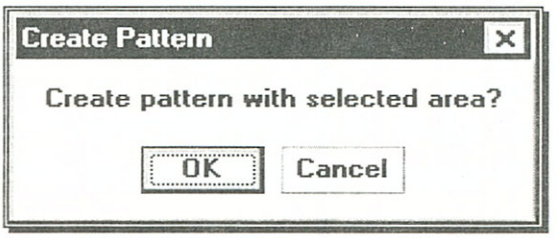
Saját kitöltési minta

A készen kapott kitöltési mintázatok lehetőségeit kiszélesíthetjük a saját készítésű kitöltési mintázatokkal. Ezek készítéséhez felhasználhatjuk a bitképes mozaikmintázat kitöltés párbeszédpaneljének **Create** nyomógombját (lásd a 4-44. ábrát). Ek-

kor a két színű mozaikmintázatot a 2-77. ábra szerinti párbeszédpanelen a bal egérgomb nyomva tartásával pontonként rajzolva hozzuk létre. Az elrontott pontokat a jobb egérgomb nyomvatartása közben törölhetjük. A **Bitmap size** csoport rádiógombjaival a kitöltési mintázat elemi csempéjének méretét adjuk meg, a **Pen Size** csoport választókapcsolóival a használt rajzeszköz mérete állítható be. A kialakított kitöltési mintázat megjelenik a mintázatválasztó párbeszédpanel lehetőségei között.

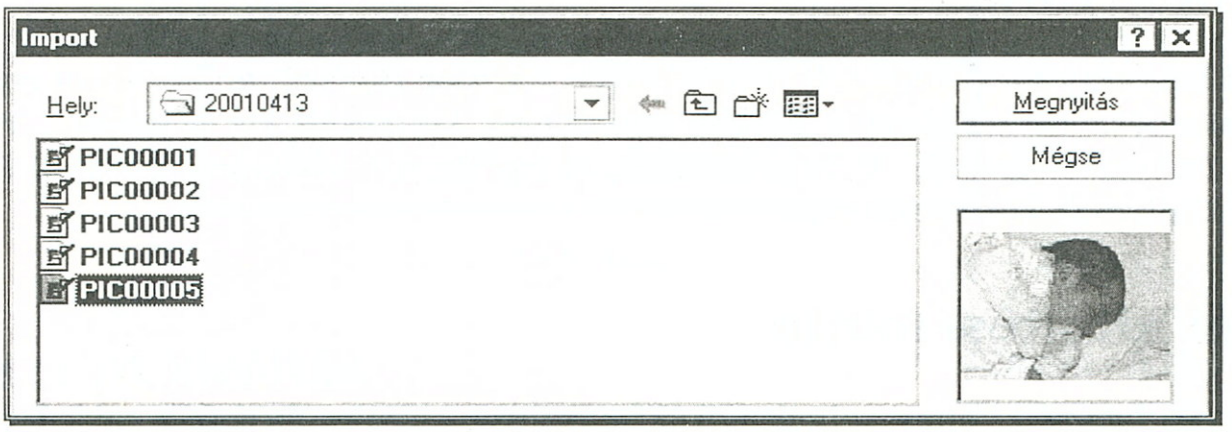
Ha korábban elkészített rajzelemeket akarunk kitöltési mintázatba felvenni, akkor a **Tools** menü **Create ▸ Pattern** parancsát adjuk ki (lásd a 2-79. ábrát). Az ezután megjelenő panelen megadjuk, hogy két színű **(Two Color)** vagy többszínű **(Full Color)** mintázatot készítünk. A **Resolution** csoportban a felbontást határozzuk meg. Többszínű mintázat esetén felbontást nem állíthatunk. Az **OK** nyomógombra kattintás után kijelöljük dokumentumunknak azt a területét, amelyből a mintázatot készítjük. Ehhez előbb a megjelenő párbeszédpanelen kattintsunk az **OK** nyomógombra (lásd a 4-50. ábrát), majd egeres húzással jelöljük ki a mintát adó négyszögletes területet.

A mintát adó terület kijelölését követően megadjuk azt a *.pat* kiterjesztésű állományt, amelybe a mintát eltároljuk (lásd a 2-80. ábrát). Ha létező nevet adunk meg a **Save Vector Pattern** párbeszédpanel **File name** mezőjében, akkor a program figyelmeztet a felülírás veszélyére, és adhatunk másik nevet.



4-50. ábra

Az így létrehozott minta is megjelenik a mintázatválasztó párbeszédpanel lehetőségei között. A színes mintázatok megjelenítéséhez a kitöltést beállító panelen a **Full color** rádiógombot választjuk (lásd a 4-44. ábrát). A lemezen tárolt mintázatok a *Program Files\Corel\Graphics10\Custom\Patterns* könyvtárban találhatók, de betölthető többféle bitképes állomány is (például Windows *.bmp* stb.). A képek a bitképes mozaikmintázat kitöltés párbeszédpaneljének **Load** nyomógombjával tölthetők be (lásd a 4-51. ábrát).

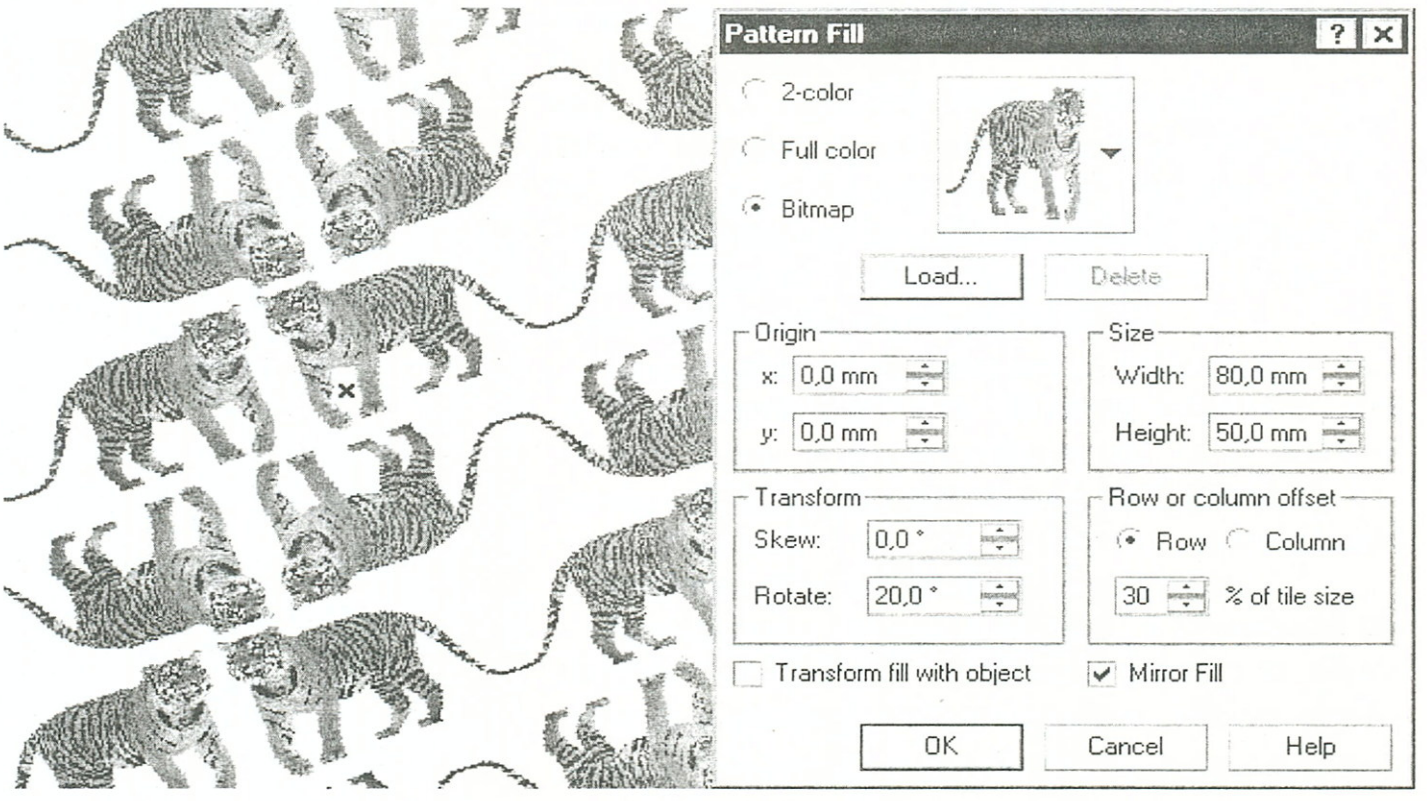


4-51. ábra

A betöltött mintázatok a CorelDRAW 10-ben tovább már nem szerkeszthetők, a betöltő párbeszédpanelen csak a mintázat ismétlődésének jellemzőit adhatjuk meg (lásd a 4-52. ábrát). A **Pattern Fill** párbeszédpanel **Origin** csoportjában a minta kezdőpontjának koordinátáit (vagyis a minta kezdetének eltolódását a kijelölt – kitöltendő – objektum bal alsó sarkától). A **Size** csoportban az egyes ismétlődő elemek méretét, a **Transform** csoportban a minta döntését és elforgatását, a **Row or column offset** csoportban az egymást követő minták eltolódását adjuk meg.

A **Transform fill with object** jelölőnégyzet kiválasztásával olyan kitöltési mintázatot hozhatunk létre, amely a befoglaló objektum átalakítását, illetve méretváltozásait automatikusan követi. Ez azonban sajnos nem jelenti azt, hogy a kitöltő mintázat eredeti oldalarányai megmaradnának. A két irányban jelentősebben eltérő méretmódosítások esetén a torzítás zavaró lehet – különösen, ha a kitöltő mintázatot valamilyen fényképállományból, vagy ismert arányú rajzból vesszük át.

A **Pattern Fill** párbeszédpanel fenti a beállítási lehetőségei a program korábbi változatából már ismertek voltak. Új lehetőség viszont a mintázat tükrözése. A **Mirror Fill** jelölőnégyzet kiválasztása minden csempesor és oszlopváltásnál tükrözi az eredeti bitképes mintát. Ennek hatása is megfigyelhető a 4-52. ábrán, amely egy *.jpg* formátumú fényképből készült mintázatot mutat be.



4-52. ábra

A kitöltésekhez felhasználható interaktív eszközöket korábban ismertettük az *Interaktív kitöltő eszköz* című részben.

5. fejezet

RAJZELEMEK MÓDOSÍTÁSA

5

Tartalom

ÁTALAKÍTÓ ESZKÖZÖK 280
RAJZELEMEK MOZGATÁSA 280
MÉRETEZÉS ÉS NYÚJTÁS 283
FORGATÁS 284
DÖNTÉS 286
TÜKRÖZÉS 287
RAJZELEMEK SZERKESZTÉSE 289
ALAPVETŐ RAJZELEMEK MÓDOSÍTÁSA 289
SZABADKÉZI GÖRBÉK, EGYENESEK MÓDOSÍTÁSA 289
BÉZIER GÖRBÉK MÓDOSÍTÁSA 292
NÉGYSZÖGEK MÓDOSÍTÁSA 296
SOKSZÖGEK ÉS CSILLAGSOKSZÖGEK MÓDOSÍTÁSA 298
ELLIPSZISEK, KÖRÖK ÉS ÍVEK MÓDOSÍTÁSA 300
SPIRÁLISOK MÓDOSÍTÁSA 301
RAJZMÓDOSÍTÁS A MŰVÉSZI ESZKÖZZEL 302
RAJZELEMEK SZÉTVÁGÁSA 303
ZÁRT RAJZELEMEK, GÖRBÉK SZÉTVÁGÁSA 304
NYITOTT RAJZELEMEK, GÖRBÉK SZÉTVÁGÁSA 304
OBJEKTUMRÉSZEK TÖRLÉSE 305
ELFORGATÁS TETSZŐLEGES KÖZÉPPONTTAL 306
OBJEKTUMOK ÖSSZEFORRASZTÁSA 306
OBJEKTUMOK SZÉTSZEDÉSE 307
OBJEKTUMOK METSZETE 308

Ebben a fejezetben a rajzelemek áthelyezéséről, szerkesztéséről, részbeni törléséről, méretezéséről, átalakításáról, végül több rajzelem együttes, egymás hatása alatti módosításáról lesz szó. A rajzelemeknek alapértelmezett tulajdonságokat is adhatunk, ami annyit jelent, hogy minden, a jellemző megadását követően létrehozott rajzelem a megadott tulajdonságú (például színű, vastagságú stb.) lesz. A rajzelemeknek az alapértelmezésből adódó tulajdonságait utólag is megváltoztathatjuk. Erre a rajzelemek kiválasztása után ugyanazokat a parancsokat alkalmazzuk, mint amelyeket a kiválasztás nélkül használtunk az alapértelmezett jellemzők meghatározásánál.

Ezek a parancsok nem sokat változtak az előző programváltozat óta. Kivételt képez ez alól néhány ikon, a párbeszédpanelek és a dokkolt ablakok új megjelenése, egyes beállítások új helye, valamint az új rollover rajzelemmel kapcsolatos módosítási lehetőségek köre.

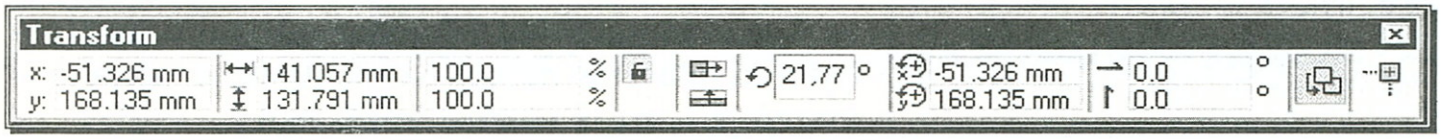
A pontosság fokozása céljából a következő átalakítási lehetőségek alkalmazása során is alkalmazzuk a rácshoz, vezetővonalhoz, illetve objektumhoz illeszkedést, vagy a Position, Rotate, Scale, Size, Skew ikonokkal, vagy az **Arrange** menü **Transformations** almenüjének parancsaival, illetve az Alt+F7, Alt+F8, Alt+F9, vagy Alt+F10 billentyűkombinációval megjelenített dokkolt ablak lapjainak beállítási lehetőségeit. E párbeszédpanel-lapokon

számszerű értékekkel adhatjuk meg azokat a jellemzőket, amelyek egeres beállításával (például döntés, forgatás, méretezés) már korábban foglalkoztunk. Az átalakítások későbbi törlésére az **Arrange** menü **Clear Transformations** parancsát használjuk.

Átalakító eszközök

A dokkolt ablak a **Window** menü **Dockers Transformation** parancsával is megjeleníthető. A teljes **Transformation** dokkolt ablakcsoport a **View** menü **Grid and Ruler Setup** parancsával, illetve a **Tools** menü **Options** parancsával megjelenített párbeszédpanel **Rulers** lapja **Units** csoportjában meghatározott mértékegységet alkalmazza. Ez a dokkolt ablak is a munkaterület jobb oldalán jelenik meg, de egérrel megfogva „letéphető" és áthelyezhető a munkaterület tetszőleges részére.

A következőkben ismertetett átalakítások végrehajthatók a **Window** menü **Toolbars** parancsával vagy egy ikon helyi menüjéről kiválasztott **Transform** paranccsal megjelenített **Transform** tulajdonságsáv beállítási lehetőségeit kihasználva is (lásd az 5-1. ábrát). A tulajdonságsáv, illetve a **Transformation** dokkolt ablak mezői akkor tölthetők ki, ha már kiválasztottuk az átalakítandó objektumot vagy azok csoportját. A **Transform** tulajdonságsávon több, a dokkolt ablakban külön lapon szereplő beállítási lehetőséget fogtak össze. Ezeket az egyes átalakítási típusok ismertetésénél külön mutatjuk be.



5-1. ábra

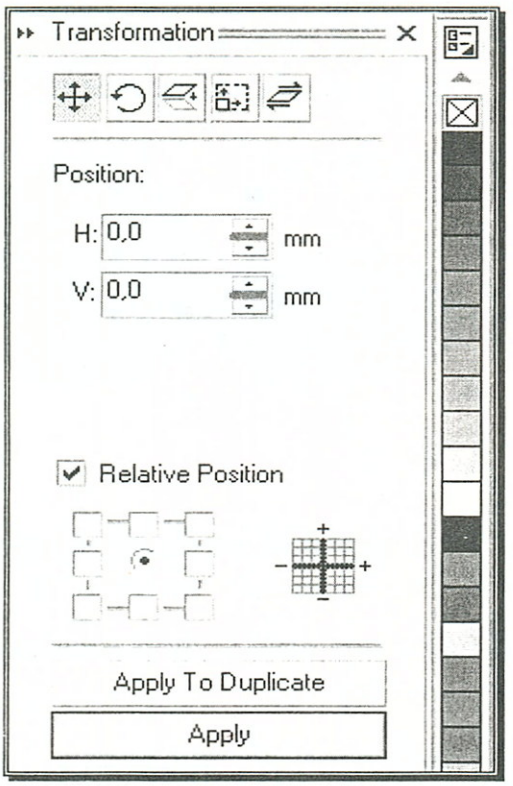
Rajzelemek mozgatása

A kijelölt rajzelemeket egérrel a bal egérgomb folyamatos nyomva tartása mellett új helyre vontathatjuk. Célszerű az objektumokat a közepüket jelző ✕ jelnél megfogni. Ha helyesen fogtuk meg, akkor az egérkurzor felveszi a ✣ formát. Ha ezt nehezen érjük el, akkor nagyítsunk a nézeten, vagy kapcsoljuk ki a zavaró objektumok megjelenítését. A rajzelem a bal egérgomb felengedésével rögzül az új helyen. A mozgatás koordinátáit az állapotsorban, és ha csak egy objektumot mozgatunk, akkor a mozgatott rajzelem tulajdonságsávján figyelhetjük meg.

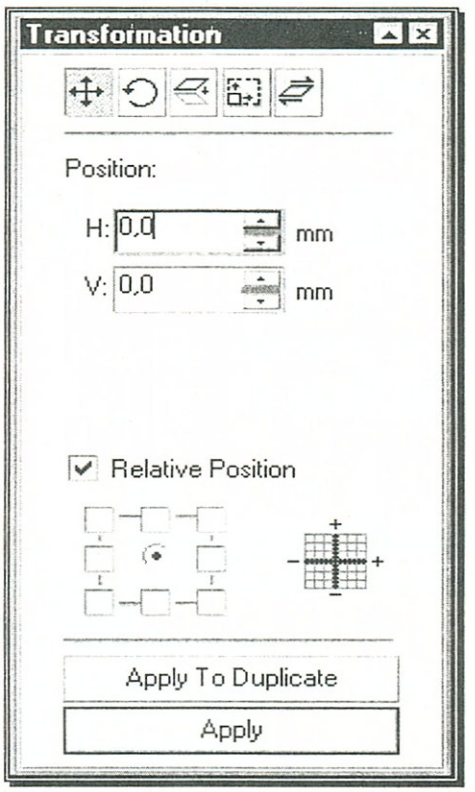
A pontosság fokozása érdekében alkalmazzuk a rácshoz, vezetővonalhoz, illetve objektumhoz illeszkedést, vagy a Position ikonnal, vagy az **Arrange** menü **Transformations** almenüjének, vagy a **Window** menü **Dockers ▸ Trans-**

formations ▸ almenüjének parancsaival, illetve az Alt+F7 billentyűkombinációval megjelenített dokkolt ablak **Position** lapjának beállítási lehetőségeit. Itt abszolút (a vonalzók kezdőpontjától mért) vagy relatív (a rajzelem egy jellegzetes pontjától mért) távolságra is mozgathatjuk a rajzelemeket. Az ablak a **Window** menü **Dockers ▸ Transformation ▸ Position** parancsával is megjeleníthető.

A teljes **Transformation** dokkolt ablakcsoport a **View** menü **Grid and Ruler Setup** parancsával, illetve a **Tools** menü **Options** parancsával megjelenített párbeszédpanel **Rulers** lapja **Units** csoportjában meghatározott mértékegységet alkalmazza.



5-2. ábra



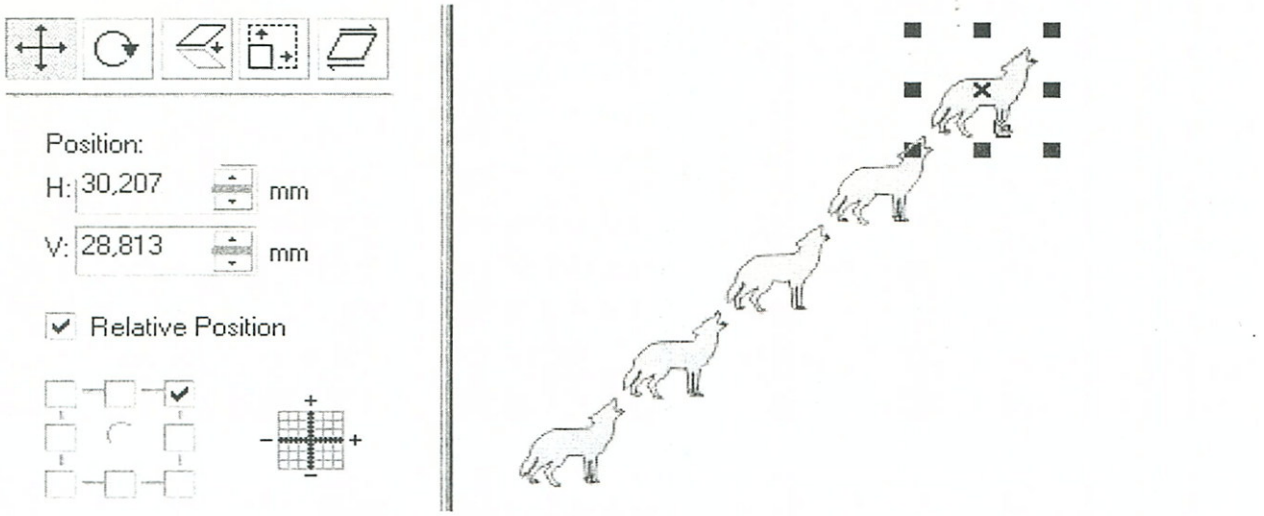
5-3. ábra

Ez a dokkolt ablak is először a munkaterület jobb oldalához ragasztva jelenik meg (lásd az 5-2. ábrát), de ha ott útban van, akkor a felső részénél egérrel megfogva „letéphető" és áthelyezhető a munkaterület tetszőleges részére. Az ablak a munkaterület szélein a jobb oldalához hasonló formában, nagy területet takarva rögzül (ha több dokkolt ablakot jelenítünk meg, akkor az elhelyezés helytakarékos), a munkaterület belsején a korábbi Roll-Up redőnymenühöz hasonló formát vesz fel (lásd az 5-3. ábrát).

Az ablak **Position** csoportjában adjuk meg az objektum új vízszintes (**H** mezőben) és függőleges (**V** mezőben) koordinátáit. Az értékek a vonalzók kezdőpontjától értendők, ha kikapcsoljuk a **Relative Position** jelölőnégyzetet. Ha ezt a jelölőnégyzetet bejelöltük, akkor a mozgatás az eredeti, kijelölt objektum befoglaló fogantyúinak vagy közepének helyétől mért távolságra történik.

A jelölőnégyzet alatti kis ábrán kattintva adjuk meg az a fogantyút, ahonnan a mozgatás koordinátáit számítjuk. Az **Apply** nyomógombbal érvényesítjük a beállításokat, az **Apply To Duplicate** nyomógombbal a megadott távolságban másolatot hozunk létre. Minthogy a művelet végrehajtása után a másolat objektum kijelölve marad, így az **Apply To Duplicate** nyomógombra kattintással sorozatban, egy megadott irányban egyforma távolságra helyezhetünk el egyforma objektumokat.

A program ezt a műveletet még azzal is segíti, hogy a relatív pozíciót figyelembe vevő mozgatás kezdőpontjának megadásához bejelölt jelölőnégyzettől függően az objektum szélességét vagy magasságát, esetleg mindkettőt figyelembe véve kitölti a **H** és **V** mezőket (lásd az 5-4. ábrát). Így a sorozatobjektumok elhelyezése egészen pontosan, szorosan egymás mellé történhet. Objektumcsoport mozgatásánál a kijelölt terület szélső rajzelemei határozzák meg a relatív mozgatásnak fenti, alapértelmezés szerinti beállításait.



5-4. ábra

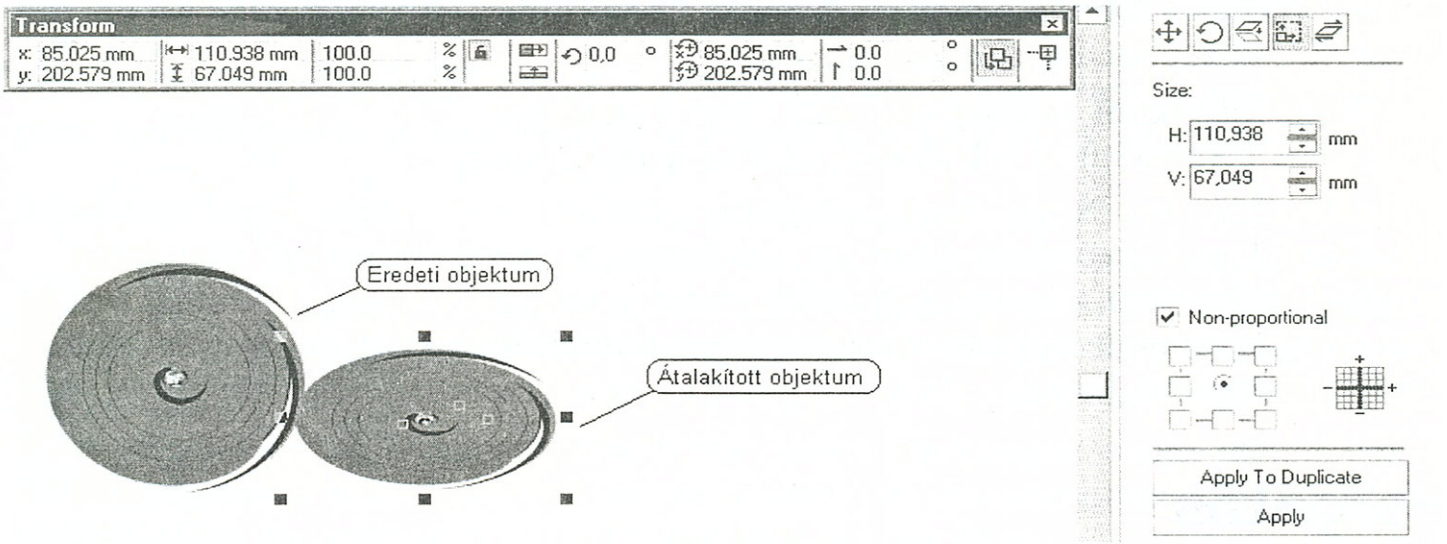
A kijelölt rajzelemeket mozgathatjuk a kurzormozgató ← ↑ → ↓ billentyűkkel is. A mozgatás alapértelmezés szerinti mértéke ekkor a nyíl irányában 0,1". Ezt módosíthatjuk a **Tools** menü **Options** vagy **Customization** parancsával megjelenített párbeszédpanel **Document/Rulers** lapján (lásd a 2-17. ábrát).

A **Nudge** mezőben állítjuk be a nyílbillentyűkkel kiváltható mozgás értékét. A **Super nudge** mezőben ennek többszörösét állíthatjuk be, amelyet a szerkesztés közben a Shift billentyűvel kombinált nyílbillentyűkkel érünk el. Bárhogyan is végezzük a mozgatást, az elmozdítást követhetjük a kiválasztó eszköz mellett megjelenő tulajdonságsáv első mezőjében.

A kiválasztó eszköz aktivizálása és az objektum kijelölése mellett másolatot hozhatunk létre a numerikus billentyűzetrész + billentyűjével. A következő ← ↑ → ↓ billentyűkkel a másolatot mozgatjuk el az eredeti objektumot takaró pozíciójából.

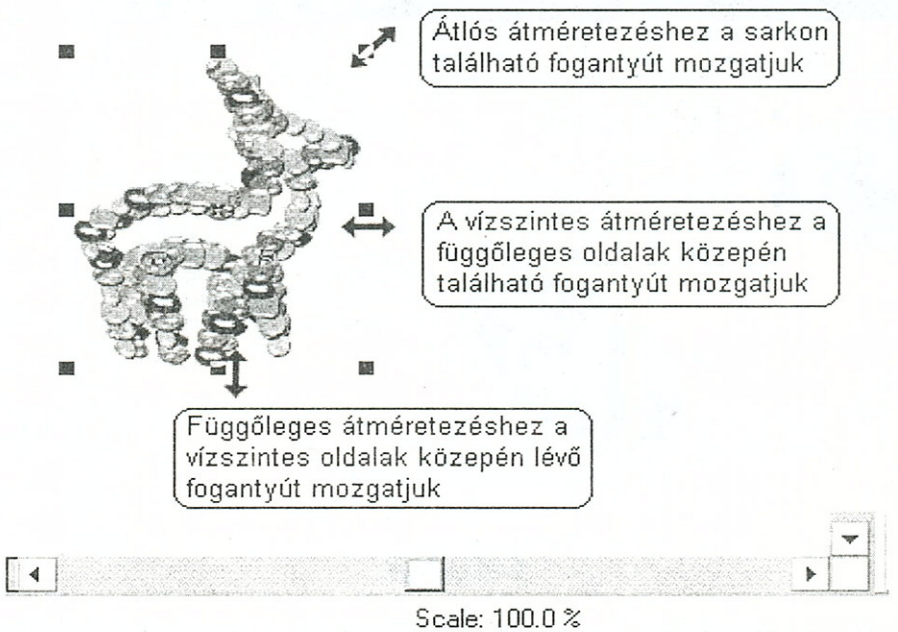
Méretezés és nyújtás

Az Alt+F10 billentyűkombináció, illetve a Size ikon megjeleníti a **Transformation** dokkolt ablak **Size** lapját, amellyel a kijelölt rajzelemek mérete arányosan vagy vízszintes és függőleges értelemben eltérő mértékben, tehát torzítottan (adott abszolút méretűre) megváltoztatható. A dokkolt ablak kezelése egyébként megegyezik a korábban ismertetett **Position** lap kezelésével (lásd az 5-5. ábrát).



5-5. ábra

A **Transformation** dokkolt ablak megjeleníthető az **Arrange** menü **Transformations** ▸ almenü parancsaival, a **Window** menü **Dockers** ▸ **Transformations** ▸ **Size** parancsával, a **Size** lap a dokkolt ablak Size ikonjával is.

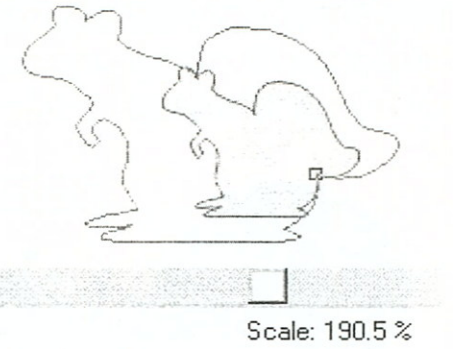


5-6. ábra

A **Non-Proportional** jelölőnégyzetet bekapcsolva különböző új vízszintes (**H**) és függőleges (**V**) értékeket adhatunk meg, kikapcsolva elegendő a **H** vagy a **V** méretet megadni, a másik érték arányosan ahhoz igazodik.

Egérrel a kijelölt objektum nyolc fogantyúját mozgatva méretezzük át a rajzelemet (lásd az 5-6. ábrát). Az alakzat az egér bal gombjának felengedésekor nyeri el végleges alakját. Az állapotsorban leolvashatjuk a nagyítás vagy kicsinyítés százalékos arányát. A Ctrl vagy az Alt billentyűk nyomva tartása közben 100%-os lépcsőkben nagyíthatunk, a Shift billentyű nyomva tartása közben a nagyítás középpontos, szimmetrikus lesz.

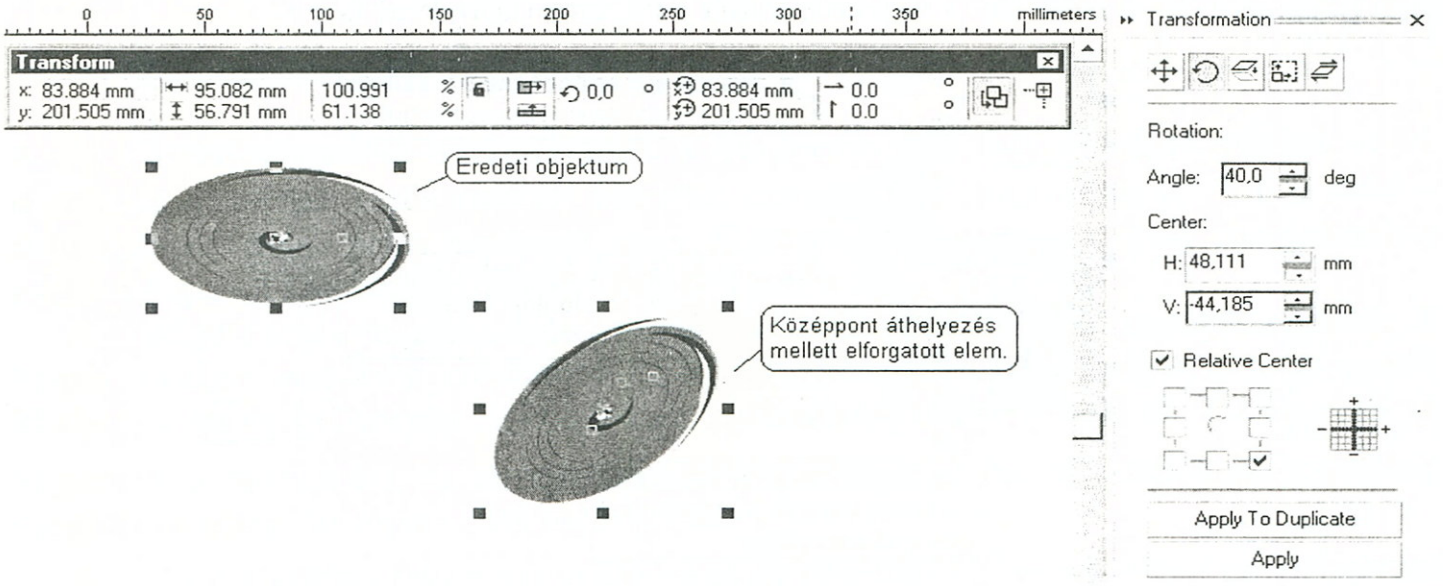
A Shape kinyílóról választható Free Transform Tool által megjelenített tulajdonságsávban a nyújtásra szolgáló Free Scale Tool eszközzel gyorsabban végezhetjük el a műveletet (lásd az 5-7. ábrát). A nagyítási középpontot választjuk ki előbb, majd a nagyítást a bal egérgomb nyomva tartása közben interaktív módon határozzuk meg.



5-7. ábra

Forgatás

Az Alt+F8 billentyűkombináció, illetve a Rotate ikon megjeleníti a **Transformation** dokkolt ablak **Rotation** lapját, amellyel a kijelölt rajzelemek elforgathatók.



5-8. ábra

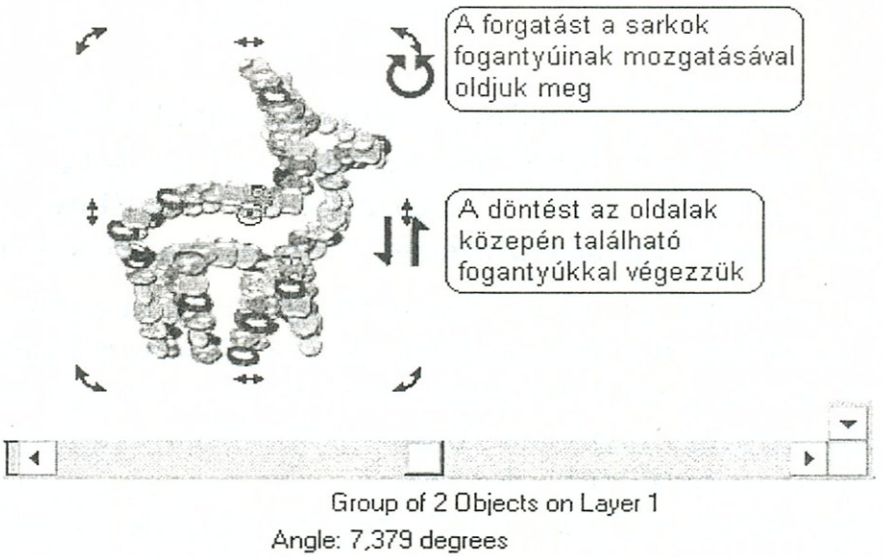
Az ablak megjeleníthető az **Arrange** menü **Transformations ▸ Rotate** parancsával, a **Window** menü **Dockers ▸ Transformations ▸ Rotate** parancsával, a **Rota-**

tion lap a dokkolt ablak vagy párbeszédpanel Rotate ikonjával is (lásd az 5-8. ábrát).

Az elforgatás alapértelmezés szerinti forgatási középpontja a kijelölő mező közepén található. A forgatási középpontot az egérrel másik helyre húzhatjuk, vagy pontosan beállíthatjuk a dokkolt ablak **Center** csoportjának vízszintes és függőleges koordinátáival. Ha a **Relative Center** jelölőnégyzetet bekapcsoltuk (vagy lenyomtuk a tulajdonságsáv Relative to Object ikonját), akkor a forgatási középpont a dokkolt ablak alsó részében megadott azonosító ponthoz képest értendő. A **H:** mezőben adjuk meg a vízszintes, a **V:** mezőben a függőleges forgatási középpont koordinátáit (a pozitív irányok a felfelé és a jobbra). A tulajdonságsávon a középpont koordinátáit a 162.559 mm és 20.732 mm mezőkben adjuk meg.

Az **Apply To Duplicate** nyomógombbal a **Center** mezőkben megadott távolságra található forgatási középpont körül elforgatva új, az eredetivel (a parancs kiadása előtt kijelölttel) mindenben megegyező, de elforgatott rajzelemet hozunk létre, az **Apply** nyomógombra kattintva pedig a kijelölt rajzelemet forgathatjuk. Ha a tulajdonságsáv Apply to Duplicate ikonját lenyomjuk, majd módosítjuk a tulajdonságsávon a forgatás valamelyik jellemzőjén és megnyomjuk az Enter billentyűt, akkor ugyancsak elforgatott másolatot hozunk létre.

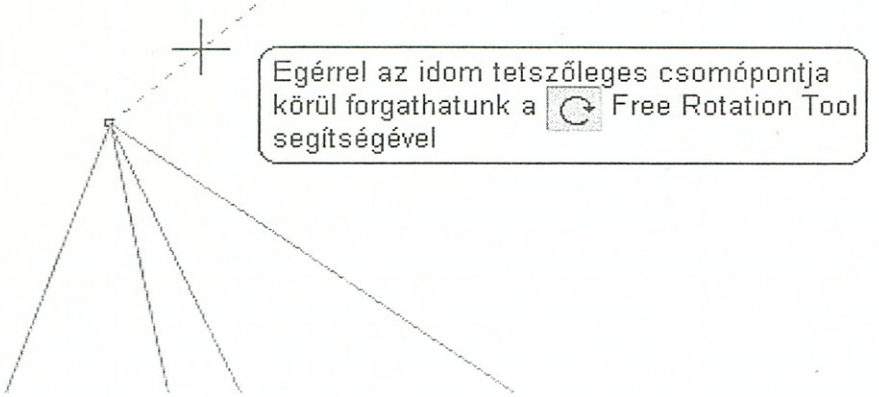
A **Relative Center** jelölőnégyzetet kikapcsolva (felengedve a Relative to Object ikont) abszolút, a vonalzók kezdőpontjától számított koordinátákat kell megadnunk. Az elforgatás mértékét az **Angle** mezőben, illetve a tulajdonságsávon az 30,0 ° Angle of Rotation mezőben adjuk meg.



5-9. ábra

Az egeres forgatáshoz kattintsunk még egyszer a kiválasztott objektumra, majd a befoglaló sarkai mellett megjelenő jeleket húzzuk el. A sarkok nyíl

jeleire kattintva elforgathatjuk az objektumot. Az elforgatás pontos paraméterezését ebben az esetben is a dokkolt ablak vagy a tulajdonságsáv beállító mezőiben oldhatjuk meg. A forgatás és a döntés során egyaránt a szög látható az állapotsorban (lásd az 5-9. ábrát). A Shape kinyílóról választható Free Transform Tool által megjelenített tulajdonságsáv Free Rotation Tool eszköze jelentősen megkönnyíti a forgatást.



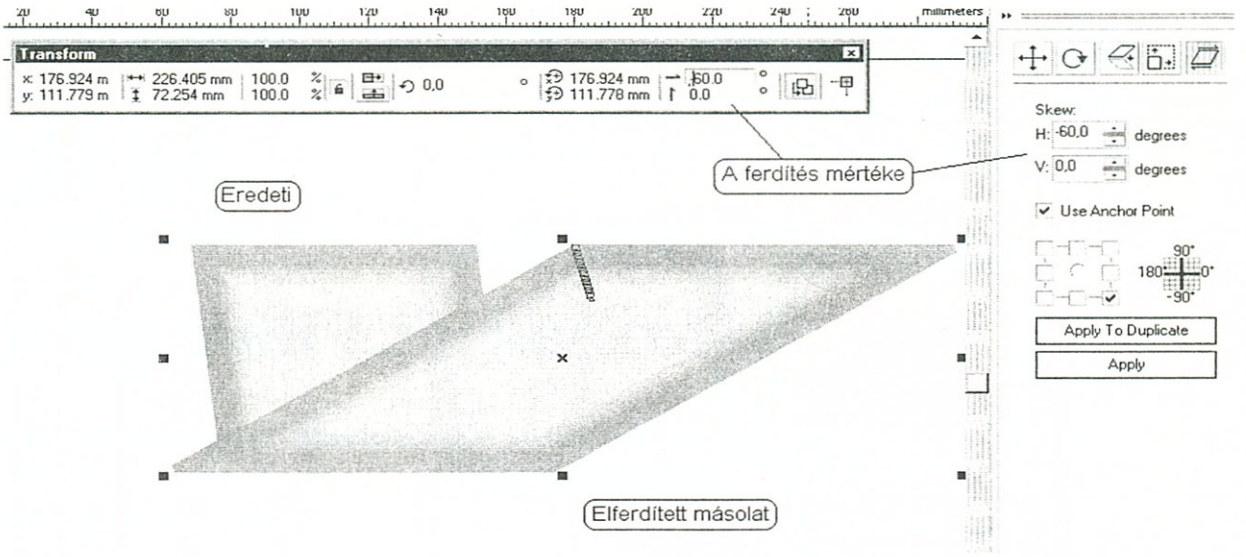
5-10. ábra

A kiválasztott objektum bármely csomópontját megfogva jelöljük ki a forgatási középpontot. Az eredmény objektum átmenetileg kék színnel jelenik meg. A forgatást a + jelre változott kurzorral a bal egérgomb folyamatos nyomva tartása közben végezzük. Az eredmény ott jelenik meg, ahol felengedjük az egérbillentyűt. Egyúttal az eredeti objektum törlődik (lásd az 5-10. ábrát).

Döntés

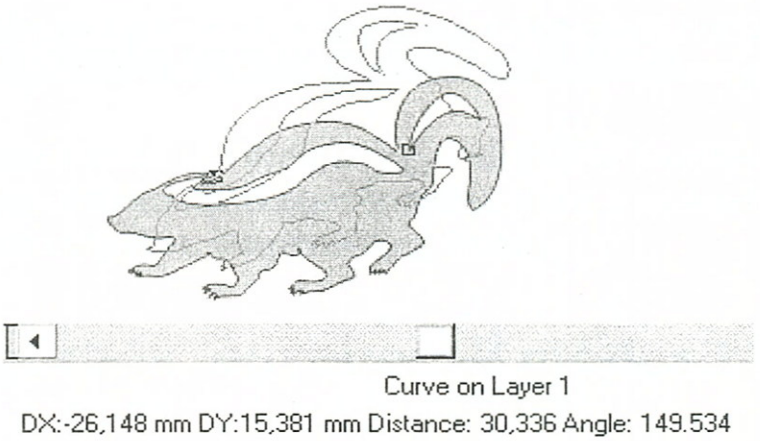
A Skew ikon megjeleníti a **Transformation** dokkolt ablak Skew lapját, amelylyel a kijelölt rajzelemek ferdíthetők, dönthetők (lásd az 5-11. ábrát). Az ablak megjeleníthető az **Arrange** menü **Transformations ▸ Skew** parancsával, a **Window** menü **Dockers ▸ Transformations ▸ Skew** parancsával, a **Skew** lap a dokkolt ablak vagy párbeszédpanel Skew ikonjával is. A dokkolt ablak kezelése megegyezik a korábban ismertetettekkel. A **Use Anchor Point** jelölőnégyzet bekapcsolásával az alatta, a dokkolt ablak alsó részében látható helyzet mezőben rögzítőpontokat, fogantyúkat jelző kis ábrán a jelölőnégyzettel kiválasztott sarkot egy helyben hagyva végezhetjük el a döntést.

Az egérrel végzett döntéshez kattintsunk még egyszer a kiválasztott objektumra, majd a befoglaló oldalai mellett megjelenő ↔ ↕ jeleket húzzuk el (lásd az 5-9. ábrát). A pontos beállításokat azonban ebben az esetben is a dokkolt ablak vagy a tulajdonságsáv beállító mezőiben adhatjuk meg.



5-11. ábra

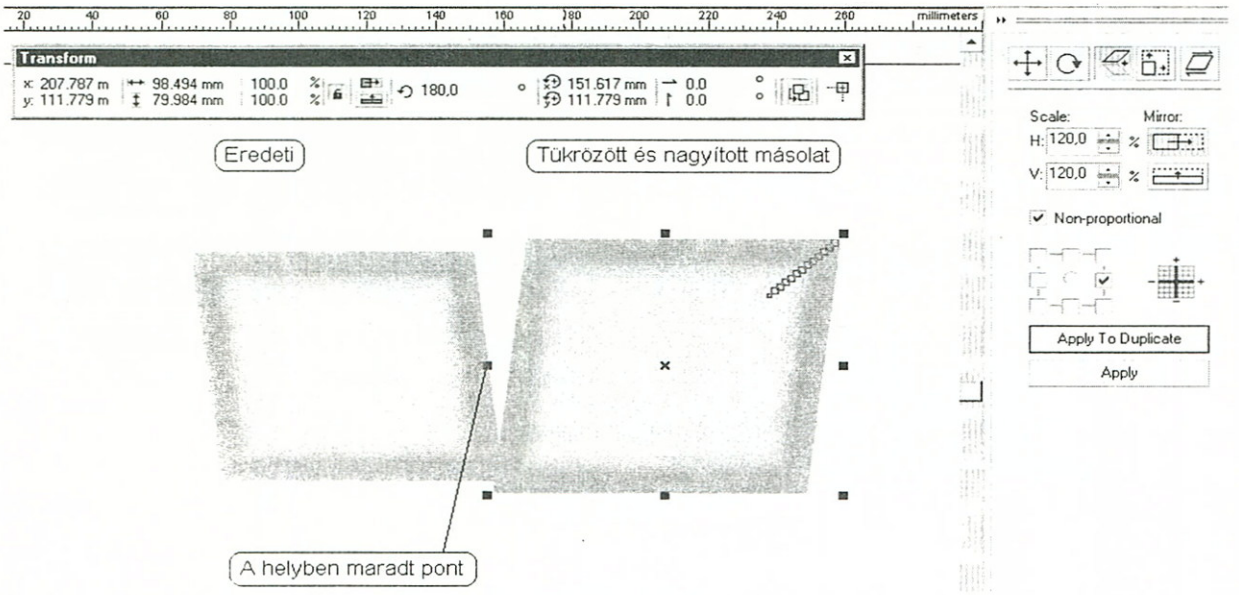
A Shape kinyílóról választható Free Transform Tool által megjelenített tulajdonságsáv Free Skew Tool eszköze szintén a kijelölt objektum egy tetszőleges csomópontjánál teszi lehetővé a döntést. A torzulás adatai megjelennek az állapotsorban.



5-12. ábra

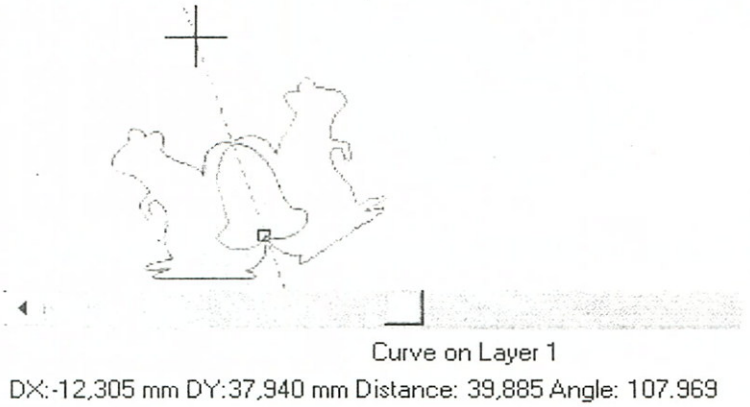
Tükrözés

A Scale ikon, vagy az Alt+F9 billentyűkombináció megjeleníti a **Transformation** dokkolt ablak **Scale and Mirror** lapját, amellyel a kijelölt rajzelemek mérete arányosan – vízszintes és függőleges értelemben egyforma – vagy eltérő mértékben (százalékban megadott értékben) megváltoztatható, illetve vízszintes vagy függőleges tengelyre tükrözhető (lásd az 5-13. ábrát). A dokkolt ablak megjeleníthető az **Arrange** menü **Transformation ▸ Scale** parancsával is. A dokkolt ablak tükrözésre szolgáló lapját ekkor a Scale and Mirror ikonnal vesszük elő.



5-13. ábra

A kijelölt rajzelemek nagyítása vagy kicsinyítése a dokkolt ablak alsó részében látható helyzet mezőben kijelölt rögzítőpontból történik. A nagyítás (100 feletti) és a kicsinyítés (100 alatti értékek) mértékét vízszintes és függőleges értelemben a **Scale** (**H** és **V**) mezőkben adjuk meg. A torzulások elkerülésére a két érték legyen egyforma. A **Mirror** nyomógombokkal a nagyítás mellett egyúttal vízszintes vagy függőleges (illetve egyszerre mindkettő) tengelyre tükrözhetünk.



5-14. ábra

A dokkolt ablak alsó részében látható helyzet mezőben adjuk meg a tükrözés tengelyének helyét. Ha vízszintes irányban, azaz függőleges tengelyre tükrözünk, akkor az egymás feletti három helyzetjelző ugyanazt eredményezi. Ha függőleges irányban, azaz vízszintes tengelyre tükrözünk, akkor az egymás melletti három helyzetjelző ugyanazt eredményezi. Az **Apply To Duplicate** nyomógombbal új rajzelemet hozunk létre, az **Apply** nyomógombra kattintva pedig a kijelölt rajzelemet tükrözzük, nagyítjuk. A **Non-Proportional** jelölőnégyzet kikapcsolásával mindkét irányban azonos méretű nagyítást érünk el. Ha kiválasztjuk ezt a jelölőnégyzetet, akkor az átméretezés mindkét irányban tetszőleges lehet.

A Shape kinyílóról választható Free Transform Tool által megjelenített tulajdonságsávban a tükrözésre szolgáló Free Skew Tool eszközzel gyorsabban végezhetjük el a műveletet (lásd az 5-14. ábrát). A forgatási tengely egyik pontjaként a kijelölt objektum valamelyik csomópontját választjuk ki előbb, majd a tengely másik pontját a szálkereszt mozgatásával határozzuk meg.

Rajzelemek szerkesztése

Minden kiválasztott rajzelemet a típusától függő módon szerkeszthetünk, de néhány közös vonás is megfigyelhető. Több rajzelem rendelkezik alapértelmezett tulajdonságlappal, amelyet a rajzelemre a jobb egérgombbal kattintva megjelenített helyi menü **Properties** parancsával megjelenített párbeszédpanelen módosíthatunk. A rajzeszközök alapértelmezett tulajdonságait beállító tulajdonságlapok a megfelelő **Toolbox** ikon hasonló menüjéből, vagy a **Tools** menü **Options** parancsával, illetve a Ctrl+J billentyűkombinációval hívhatók elő. A párbeszédpanel beállítható jellemzői általában megtalálhatók az eszköz, vagy az eszközzel készített rajzelem kiválasztásakor megjelenő tulajdonságsávon is.

Alapvető rajzelemek módosítása

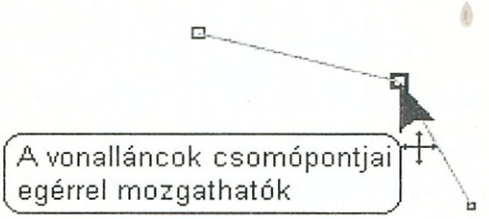
Az alapvető rajzelemek közé soroljuk az egyszerűen, a **Toolbox** eszköztárról kiválasztható eszközökkel létrehozható rajzelemeket, mint a szabadkézi görbét a Bézier görbét, a négy- és sokszögeket, ellipsziseket, íveket.

Szabadkézi görbék, egyenesek módosítása

Egyenes és görbe rajzolására használható a Freehand (Ceruza) rajzeszköz. A szabadkézi rajzmódban, az egeret ceruzaként használva rajzolhatunk. Az eszköz kiválasztása után megjelenő tulajdonságsáv és az alapértelmezés szerinti tulajdonságok **Options** párbeszédpanelen beállítható elemeit korábban, a rajzelemek létrehozásánál ismertettük.

A Freehand eszközzel létrehozott rajzelemek kijelölése, majd a Shape formázóeszköz kiválasztása után megjelennek az objektum csomópontjai. A görbe kezdőpontját nagyobb csomópont is jelzi. A csomópontokat az egér bal gombjának nyomva tartása közben új helyre vontathatjuk.

A Shape formázóeszköz kiválasztása után a formázandó csomópontokat kattintással jelöljük ki. A Shift billentyű nyomva tartása közben kattintva, vagy a gumikerettel körbefogva választhatunk ki több csomópontot. A kiválasztott csomópontokat a program vastagabb fekete négyzettel jelöli. Ha a csomópont görbéhez tartozik, akkor a kiválasztással megjelenítjük a csomópont ellenőrző pontjait is (lásd az 5-18. ábrát).



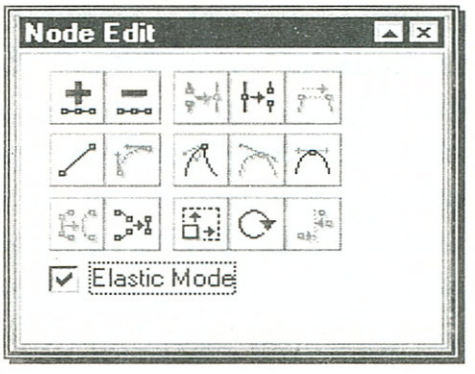
5-15. ábra

Az egyeneseket kattintásokkal hoztuk létre. Ha a szakaszok végén kétszer kattintottunk, akkor egyúttal kijelöltük a következő szakasz kezdetét is. Az ilyen szakaszokból álló vonalláncok csomópontjainak mozgatásakor a csomópontba futó szakaszok egyenesek maradnak (lásd az 5-15. ábrát).

A kijelölt csomópontot követő csomópontot a Tab billentyűvel, a megelőzőt a Shift+Tab billentyűkombinációval, a görbe első csomópontját a Home, az utolsót az End billentyűvel jelöljük ki. A Shift+Ctrl+Home billentyűkombináció az első, a Shift+Ctrl+End billentyűkombináció az utolsó görbeszakaszt jelöli ki. A csomópontokat a ← ↑ → ↓ billentyűkkel az **Options/Document/Rulers** párbeszédpanelen beállított mértékkel mozgathatjuk. A kijelölést a rajzterület üres részére kattintva szüntethetjük meg. A Shift billentyű nyomva tartása közben kattintva egyetlen csomópont kijelölését szüntethetjük meg. A görbeszakaszokat végpontjukra kattintva választjuk ki (a Shift billentyű nyomva tartása közben akár többet is).

A Node Edit Docker Window ikon megjeleníti a **Node Edit** dokkolt ablakot, amelynek ikonparancsai vagy a Shape formázóeszköz megjelenítése után előbukkanó tulajdonságsáv ikonjaival a kijelölt rajzelemek csomópontonként szerkeszthetők, a csomópontok egyenként törölhetők és a görbébe újabb csomópontokat illeszthetünk be (lásd az 5-16. ábrát). Ugyanezek a parancsok kiadhatók a jobb egérgombbal egy csomópontra kattintással megjelenített helyi menü parancsainak kiválasztásával is. A műveleteket később részletesen bemutatjuk

Az **Elastic Mode** (rugalmas mód) jelölőnégyzet, illetve a tulajdonságsáv Elastic Mode ikonja módosítja az egérrel húzott csomópontok mozgásának módját. Az összes csomópont egyformán mozog, ha a jelölőnégyzet nincs bejelölve, illetve az ikont felengedtük. Bekapcsolt állapotában a csomópontok a húzott csomóponttól mért távolságukkal arányosan mozdulnak el, mint egy gumiszalag pontjai.

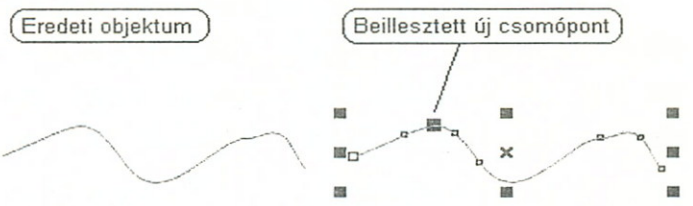


5-16. ábra

A rugalmas mód bekapcsolható a jobb egérgombbal egy csomópontra kattintással megjelenített helyi menü **Elastic Mode** parancsával is. E helyi menüről az ikonoknak megfelelő parancsokat is kiadhatjuk. Az ikonokkal kiadható parancsok részletes bemutatása:

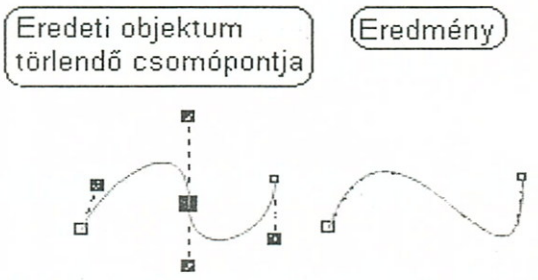
Ha az egyenes- vagy görbeszakaszok belsejébe, majd a tulajdonságsáv vagy a dokkolt ablak Add Node(s) ikonjára kattintunk, akkor egy új csomópontot hozunk létre (lásd az 5-17. ábrát). Az új csomópontot a kattintással történt helykijelölés után a numerikus billentyűzetrész billentyűjét lenyomva is létrehozhatjuk.

Az új csomópont létrehozását követően kiadott parancsok az új csomópontra vonatkoznak.



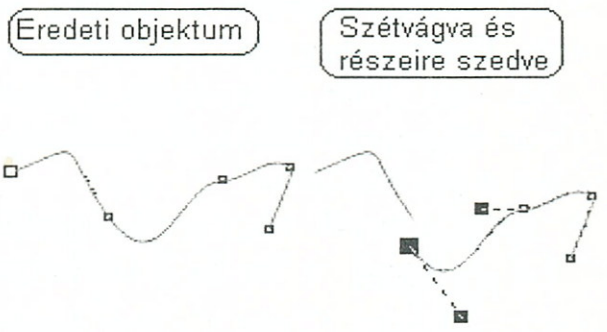
5-17. ábra

A Delete Node(s) ikonnal törölhetjük a kijelölt csomópontot (lásd az 5-18. ábrát). A csomópont törlésére használhatjuk a csomópont helyi menüjének **Delete** parancsát, vagy a numerikus billentyűzetrész billentyűjének lenyomását is.



5-18. ábra

A Break Curve ikonnal vagy a helyi menü **Break Apart** parancsával a kijelölt objektumot az aktuális csomópontnál két részgörbére (subpath) bonthatjuk. Az ilyen objektumok körvonal tulajdonságai, helyzete stb. továbbra is egyszerre módosíthatók (lásd az 5-19. ábrát).



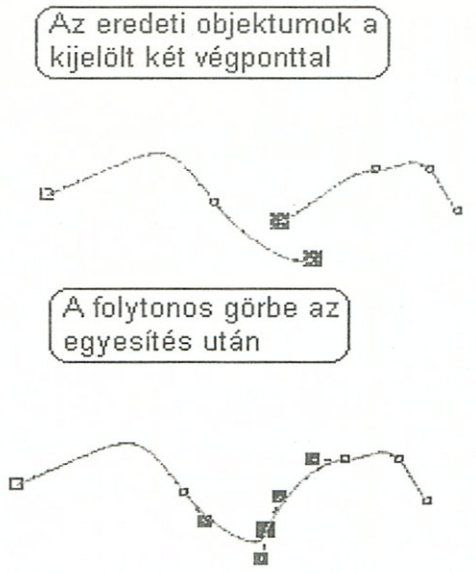
5-19. ábra

A Convert Line To Curve ikonnal a csomópontot követő szakaszt görbévé alakíthatjuk (lásd az 5-20. ábrát). Ezt követően az adott szakasz görbeként, az alábbiak szerint, érintőivel, azaz ellenőrző pontjai mozgatásával formázhatók.

5-20. ábra

A megbontott, illetve eleve különálló objektumok két (a Shift billentyű nyomva tartása közben kattintással vagy gumikerettel körbezárva) kijelölt csomópontjánál egyesíthetők a Join Two Nodes ikonnal, illetve a helyi menüben található **Join** paranccsal.

Az eleve különálló objektumok végpontjaiknál csak akkor egyesíthetők, ha előbb kijelöljük, majd az **Arrange** menü **Combine** menüparancsával, illetve a Ctrl+L billentyűkombinációval kombináljuk azokat. Ezt követően a fentiek szerint járjunk el.

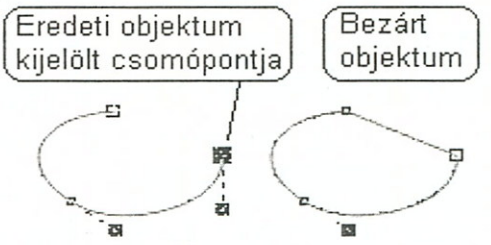


5-21. ábra

Bézier görbék módosítása

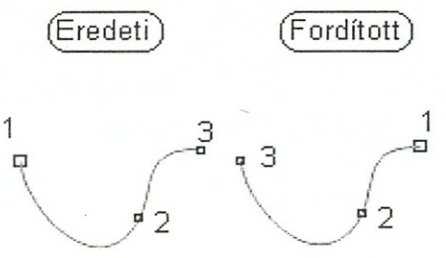
Az alább ismertetett parancsok egy része alkalmazható az egyenes szakaszokból álló vonalláncok módosítására is. Az egyenesekkel szemben a görbéket tartalmazó láncok csomópontjaiban a csomó kijelölését követően megjelennek az ellenőrző pontok. Ezek mozgatásával befolyásolhatjuk a csomópontba futó görbék alakját. Az ellenőrző pont mozgatása a görbe érintője mozgatásának felel meg, de mint látjuk az ellenőrző pontnak a csomóponttól mért távolsága megváltoztatásával módosítjuk a görbületet is.

A görbék egyik végpontját kijelölve (például a Home és az End billentyűkkel) az Auto-Close Curve ikonnal, vagy a helyi menü **Auto-Close** parancsával bezárhatjuk a görbét (lásd az 5-22. ábrát). Az így bezárt görbén alkalmazhatjuk a kitöltést és más, zárt objektumot megkövetelő hatásokat.



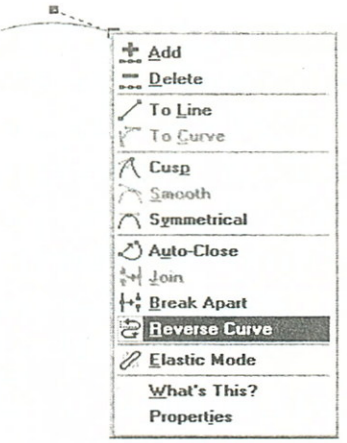
5-22. ábra

A Reverse Curve Direction ikon, illetve a helyi menü **Reverse Curve** parancsa megfordítja a vonallánc csomópontjainak sorrendjét (mintha a görbe pontjait fordított sorrendben határoztuk volna meg).



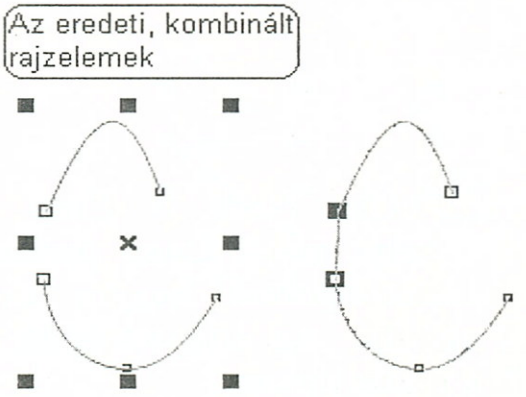
5-23. ábra

A vonalláncra a jobb egérgombbal kattintva megjelenő helyi menü parancsai a kiválasztott vonallánc csomópont típusától függnek (lásd az 5-24. ábrát).



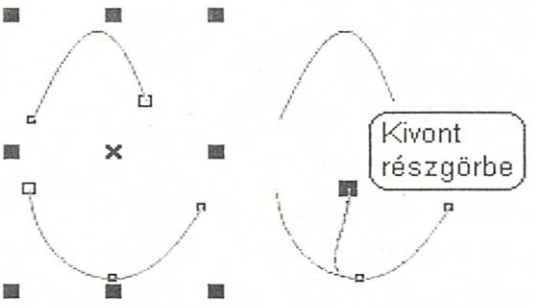
5-24. ábra

Az Extend Curve to Close ikonnal összekapcsolhatunk két végponti csomópontot (lásd az 5-25. ábrát). Itt különböző rajzelemek végpontjait is összeköthetjük, ha előbb kijelöljük, majd az **Arrange/ Combine** paranccsal (Ctrl+L gyorsgombbal) kombináljuk azokat. Végül kijelöljük a kombinált objektum összekötendő csomópontjait, majd az ikonra kattintunk.



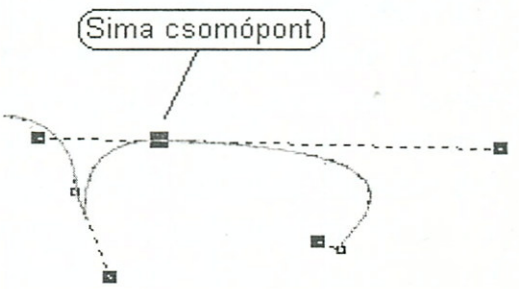
5-25. ábra

Az Extract Subpath ikonnal különálló görbét készíthetünk egy kijelölt algörbéből. A különálló görbe teljesen önállóan szerkeszthető, csomópontjai a másik objektumtól függetlenül mozgathatók (lásd az 5-26. ábrát).



5-26. ábra

A Make Node Smooth ikonnal, illetve a helyi menü **Smooth** parancsával hozunk létre sima csomópontot. Így a csatlakozó görbék érintőgörbék lesznek. Az ellenőrző pontok egy közös érintőn helyezkednek el, egymástól függetlenül csak az egyenes mentén mozgathatók, vagyis csökkenthető-növelhető a csomóponttól mért távolságuk.



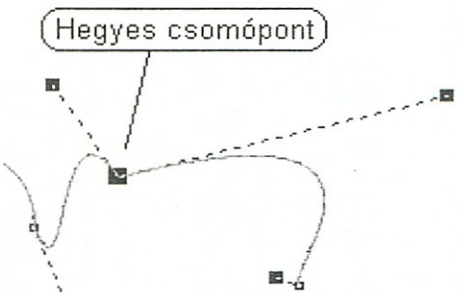
5-27. ábra

A Convert Curve To Line ikon a kijelölt csomópontot megelőző görbét egyenessé alakítja át. Ezzel eltűnnek az egyenes szakasz végpontjánál megjelenő ellenőrző pontok is, amelyekkel a görbe érintőit alakítottuk. Ha a csomópont utáni görberészt akarjuk egyenessé alakítani, akkor fordítsuk meg a görbe irányát a Reverse Curve Direction ikonnal, vagy a helyi menü **Reverse Curve** parancsával.

5-28. ábra

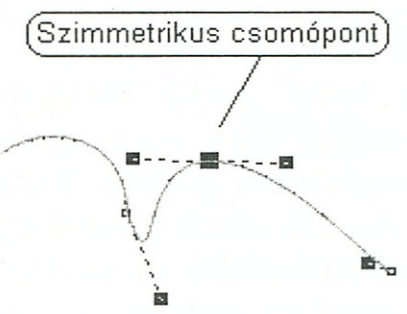
A Make Node A Cusp ikon, illetve a helyi menü **Cusp** parancsa a kijelölt csomópontot hegyes csomóponttá alakítja. Az állapotsorban megjelenik a görbe típusa.

A hegyes csomópontokba ellenőrző pontjai egymástól függetlenül, szabadon, tetszőleges irányban és távolságra mozgathatók, ezért hegyesszögben csatlakozó görbéket is kialakíthatunk. A görbék csatlakozási szögét az ellenőrző pontokkal kijelölt érintők által bezárt szöggel befolyásoljuk. A szög csökkentése a csatlakozó görbeszakaszok hegyességét fokozza.



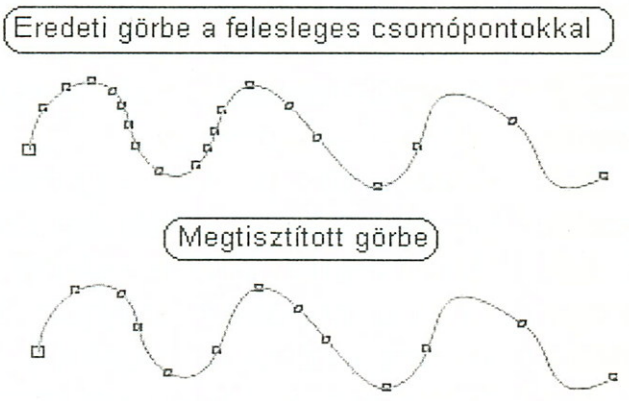
5-29. ábra

A Make Node Symmetrical ikonnal, vagy a helyi menü **Symmetrical** parancsával hozunk létre szimmetrikus csomópontot. Az ilyen csomópontok ellenőrző pontjai még az érintő egyenes mentén sem mozgathatók egymástól függetlenül. Az egyik ellenőrző pont mozgatását követi a másik. Mindkét ellenőrző pont ugyanolyan távol helyezkedik el a csomóponttól.



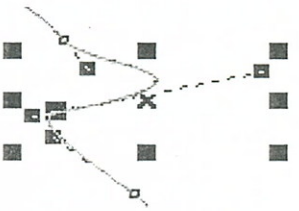
5-30. ábra

Az Auto-Reduce Curve ikonnal eltávolíthatjuk a görbe felesleges csomópontjait. Az ilyenek lassítják a feldolgozást. Az automatikus csomópont-eltávolításhoz jelöljük ki az objektumot, majd a Shape formázóeszköz kiválasztása után azokat a csomópontokat, amelyeket feleslegesnek érzünk, utána kattintsunk az ikonra. A program eltávolítja azokat a csomópontokat, amelyek nem feltétlenül szükségesek a görbealak megőrzéséhez.



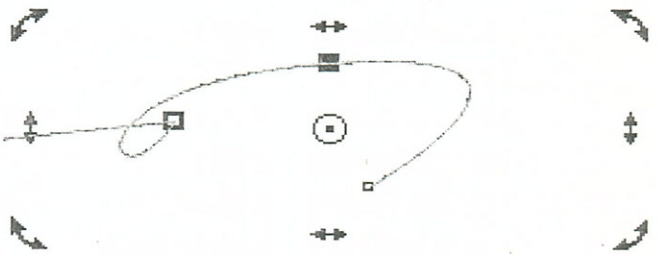
5-31. ábra

A Stretch and Scale Nodes ikonnal nyolc fogantyút jeleníthetünk meg a kiválasztott csomópont körül, amelyekkel a görberész az egész objektumok alábbiakban ismertetett átalakításához hasonlóan nagyítható, torzítható.



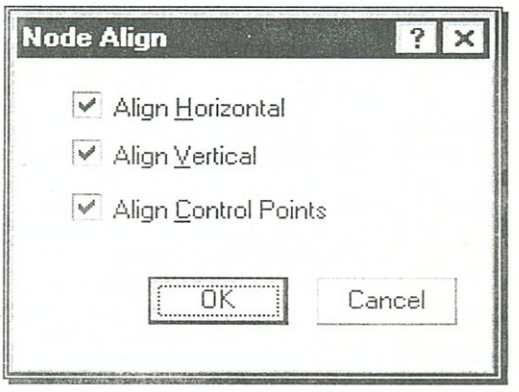
5-32. ábra

A Rotate and Skew Nodes ikonnal megjeleníthetjük azokat a fogantyúk helyén megjelenő eszközöket, amelyek segítésével a görberész a teljes objektumokhoz hasonlóan a kijelölt csomópont körül dönthető, forgatható. Ezekhez a műveletekhez a megfelelő szimbólumnál fogjuk meg a rajzelemet, illetve most a csomópontot és a bal egérgomb nyomva tartása közben húzzuk új helyre.



5-33. ábra

Az Align Nodes ikonnal a kijelölt csomópontokat vízszintesen vagy függőlegesen, illetve ellenőrző pontjaikkal egymáshoz igazíthatjuk. Az igazítás irányát a pontok kijelölése és az ikonra kattintás után párbeszédpanelen adjuk meg (lásd az 5-34. ábrát). A funkcióval szorosan egymáshoz illeszthetünk közeli görbéket. Ha az igazítandó görberészek különálló objektumok ré-

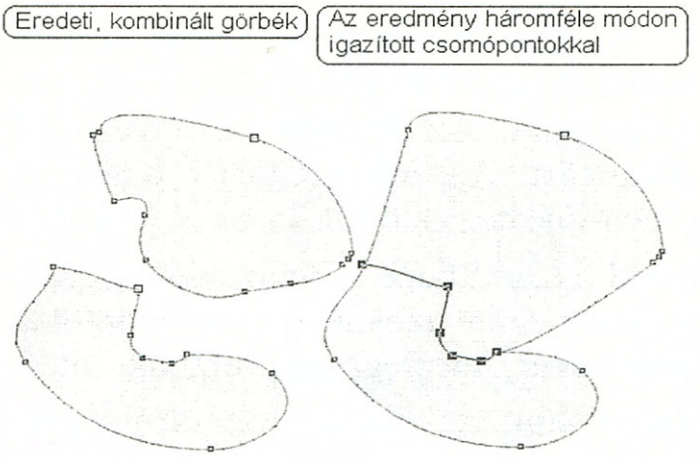


5-34. ábra

szei, akkor előbb az **Arrange** menü **Combine** menüparancsával, illetve a Ctrl+L billentyűkombinációval kombinálnunk kell az objektumokat.

Két csomópont pontos egymásra igazításához mindhárom jelölőnégyzetet ki kell választanunk. Előbb mindig a mozgatandó csomópontot jelöljük ki, utána adjuk meg a cél csomópontot.

A görbeszakaszok pontos igazításához több csomópontra is el kell végeznünk az igazítást (lásd az 5-35. ábrát)

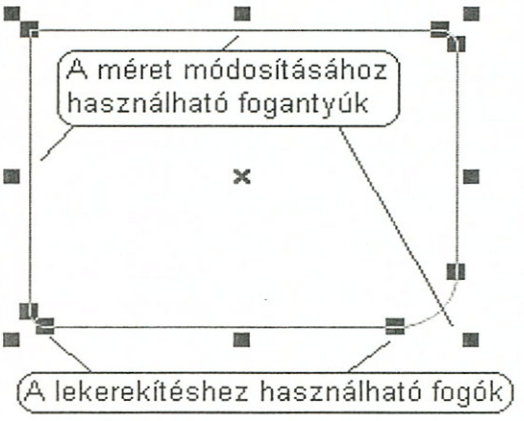


5-35. ábra

Az Enable Node Tracking ikonnal kapcsoljuk be vagy ki a csomópontok nyomkövetését. Ha a funkció be van kapcsolva, akkor a rajzeszközökkel vagy a Pick Tool kiválasztó-eszközzel is kijelölhetjük a csomópontokat.

Négyszögek módosítása

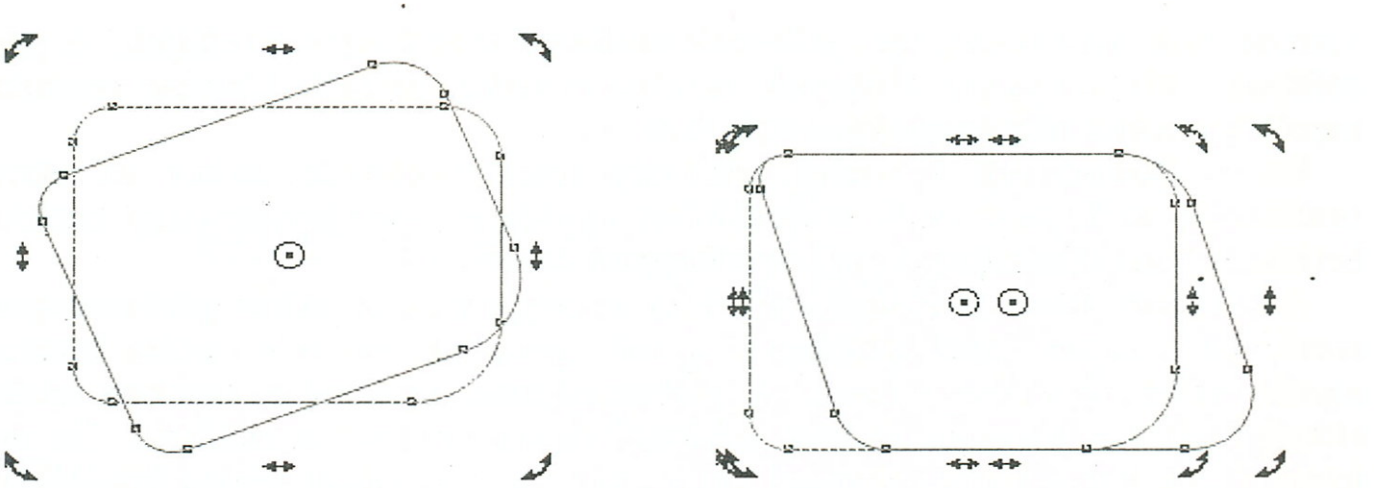
A kiválasztott négyszögek sarkain és oldalainak közepén összesen nyolc fogantyú jelenik meg. Ezeket a bal egérgomb nyomva tartása közben új helyre vontatva átméretezhetjük a négyszöget. A kiválasztással egyúttal megjelenítjük a tulajdonságsávot is, amelyen a méretek, illetve a méretváltozások, valamint a négyszög helyzete pontosan beállítható.



5-36. ábra

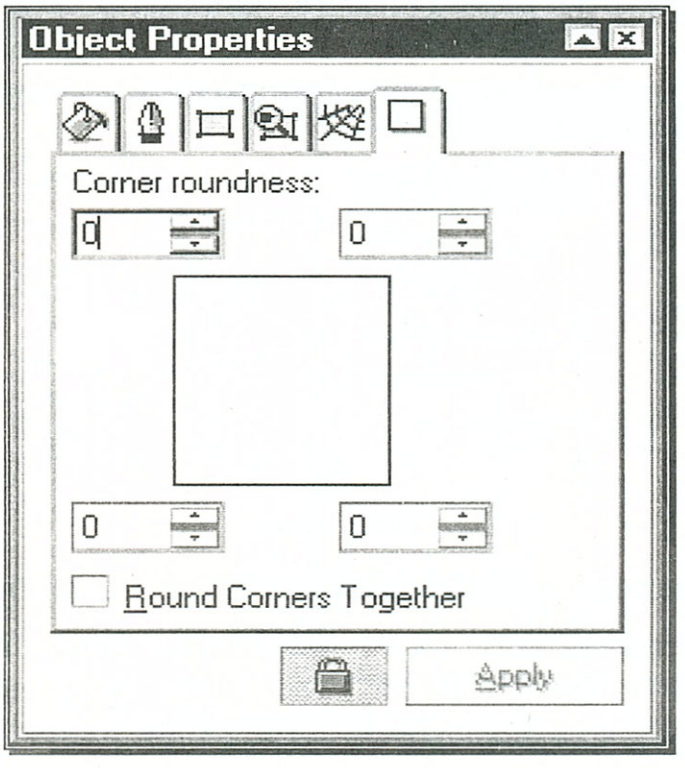
A négyszögek lekerekítésére három módszert alkalmazhatunk. Egérrel elhúzhatjuk az oldalak közepe felé a sarokpontok fogantyúi mellett, közvetlenül a sarkokon található, kis négyzettel jelölt vezérlőpontokat (lásd az 5-36. ábrát). Ezzel a négyszög összes sarkán egyforma mértékben módosítjuk a lekerekítés sugarát.

A tulajdonságsávon található 0 és 0 mezőkbe írva, illetve tartalmukat a léptetőgombokkal módosítva sorra a bel felső, bal alsó, jobb felső, jobb alsó sarok lekerekítését módosíthatjuk. 0 érték esetén nincs lekerekítés. Ha a lakatot lezárjuk, a megadott kerekítés az összes sarokra egyformán vonatkozik (de a korábbit nem módosítja). A lezárt lakat tehát ugyanolyan működést kapcsol be, mintha egérrel módosítanánk a sarkokon. Nyitott lakat esetében a lekerekítés csak a módosított mezőhöz tartozó sarkot érinti.



5-37. ábra

A négyszög szabad forgatásához kattintsunk kétszer a kijelölt négyszög belsejébe. Ekkor megjelennek a sarkokon a forgatást jelző szimbólumok (fogantyúk), valamint az oldalak közepe mentén a döntő szimbólumok (fogantyúk). Ezek felhasználhatók az objektum forgatására és döntésére (lásd az 5-37. ábrát). A harmadik módszer az objektum tulajdonságlapjának alkalmazásával történő lekerekítés (lásd az 5-38. ábrát).



5-38. ábra

Az **Object Properties** dokkolt ablak, illetve párbeszédpanel a jobb egérgombbal a rajzelemre kattintva megjelenített helyi menü **Properties** parancsára bukkan elő. Más objektumokkal azonos lapjait e fejezet végén ismertetjük. A **Rectangle** lapon

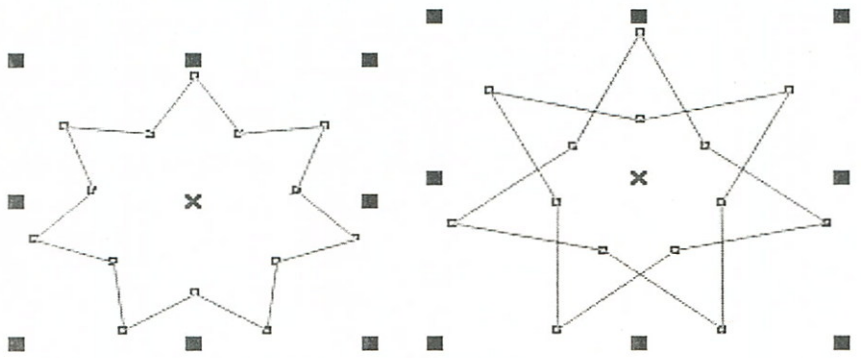
viszont csak a négyszögekre jellemző beállítási lehetőségeket találjuk. A párbeszédpanel kis négyszög ábrájának megfelelő sarkai melletti **Corner roundness** mezőkben adjuk meg lekerekítés mértékét.

Ha a **Round All Corners** jelölőnégyzetet bejelöljük, akkor az aktuális beállítástól az összes sarok lekerekítését egyszerre növelhetjük vagy csökkenthetjük. A beállításokat az **Apply** nyomógomb érvényesíti.

Az **Object Properties** dokkolt ablak a megjelenítése akkor párbeszédpanelszerű, ha a címrészénél megfogva, a bal egérgomb nyomva tartása közben a munkaterület belsejébe húzzuk. A párbeszédpanel működése azonban kinézete ellenére eltér a megszokottaktól ugyanis transzparensen használható. Ez annyi jelent, hogy bár a párbeszédpanel aktív, mellette a munkaterületen kijelölhetünk másik négyszögeket és azokra is érvényesíthetjük a beállításokat az **Apply** nyomógombbal.

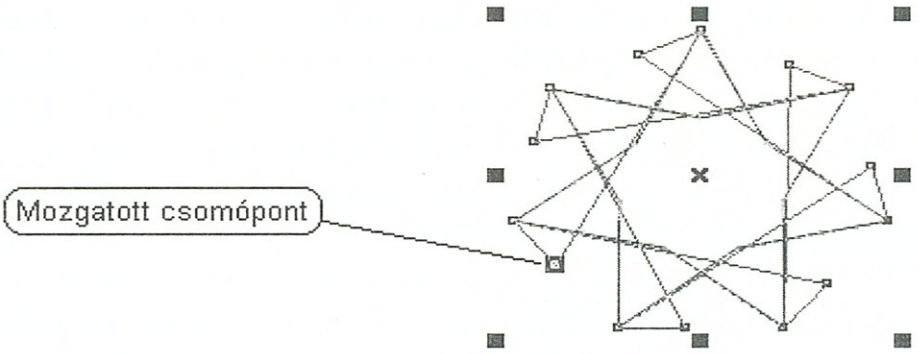
Sokszögek és csillagsokszögek módosítása

A kiválasztott sokszögek és csillagsokszögek befoglalóinak sarkain és oldalainak közepén jelenik meg az összesen nyolc fogantyú (lásd az 5-39. ábrát). Ezeket a bal egérgomb nyomva tartása közben új helyre vontatva átméretezhetjük a sokszöget vagy csillagsokszöget. A kijelölt objektum belsejébe kattintást követően a négyszögekhez hasonlóan itt is megjelennek a forgató és döntő fogantyúk.



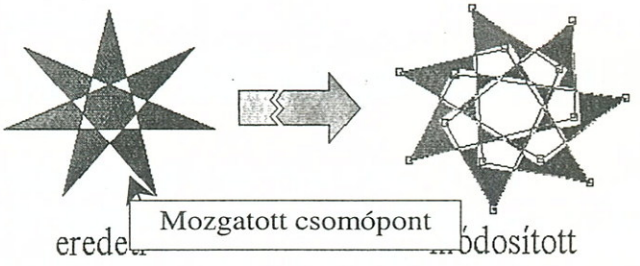
5-39. ábra

A kijelöléskor megjelennek a töréspontokban látható csomópontok is, amelyekkel az objektum alakja módosítható, ha az Enable Node Tracking ikon be van nyomva (lásd az 5-40. ábrát). Ha az ikon nincs benyomva, akkor a sokszög csomópontjait csak a Shape formázóeszköz kiválasztása után mozgathatjuk.

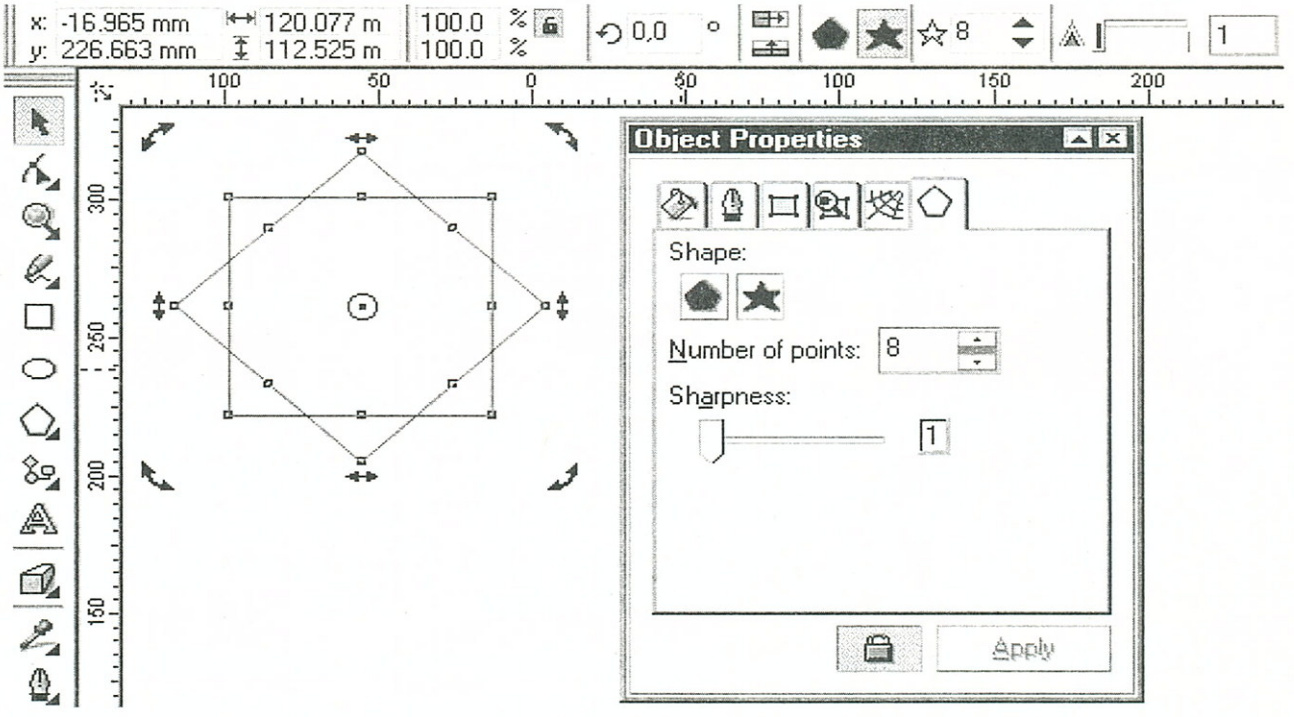


5-40. ábra

A Shape formázóeszközzel a sokszög kiválasztása után, a csomópontokat elmozdítva, középpontosan szimmetrikus szerkesztéssel sokszögeken alapuló bonyolult rajzokat készíthetünk. Ilyenkor az összes csomópont ugyanabba az irányba mozdul el (lásd az 5-41. ábrát). Ez a tulajdonság a CoreDRAW 7.0-ban jelent meg.



5-41. ábra



5-42. ábra

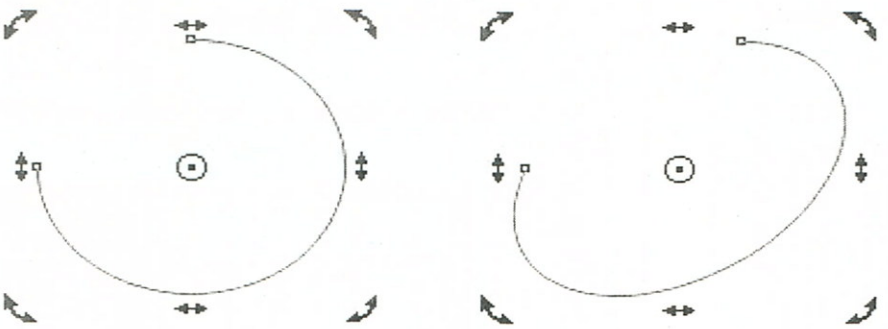
A szimmetrikus szerkesztés segítségével a csomópontszerkesztés során a Polygon (sokszög) eszközzel létrehozott rajzelem szimmetriáját megtartva módosíthatjuk az objektumot. A sokszög eszközzel létrehozott sokszög- vagy csillagobjektum csomópontjai kapcsolatban vannak egymással. Az ilyen objektum csomó-

pontját elmozdítva az összes, a csomóponttal kapcsolatban lévő csomópont is megfelelően mozdul el, tehát a transzformáció során a középpontos szimmetria megmarad. Ha például egy csillag belső csomópontját elhúzzuk, akkor az összes belső csomópont elmozdul a mozgatott csomópontnak megfelelő irányba.

Az objektumra a jobb egérgombbal kattintva megjelenített helyi menü **Properties** parancsával itt is az **Object Properties** dokkolt ablak jelenik meg (lásd az 5-42. ábrát). Ennek **Polygon** lapján, illetve a tulajdonságsávon állítjuk be a kijelölt rajzelem sarokpontjait vagy oldalainak számát **(Number of points/sides)**, csillagsokszögeknél a csúcsosságot **(Sharpness)**, illetve válthatunk a sokszög **(Polygon)** és a csillagsokszög **(Star)** forma között.

Ellipszisek, körök és ívek módosítása

Az ellipszis, kör vagy ív kijelölésekor szintén nyolc fogantyú jelenik meg. Ezeket mozgatva módosíthatunk az oldal-, illetve kis- és nagytengely-arányokon, nagyításon. Ha a kiválasztott rajzelem belsejébe kattintunk, akkor most is megjelennek a forgató és döntő fogantyúk (lásd az 5-32. ábrát).

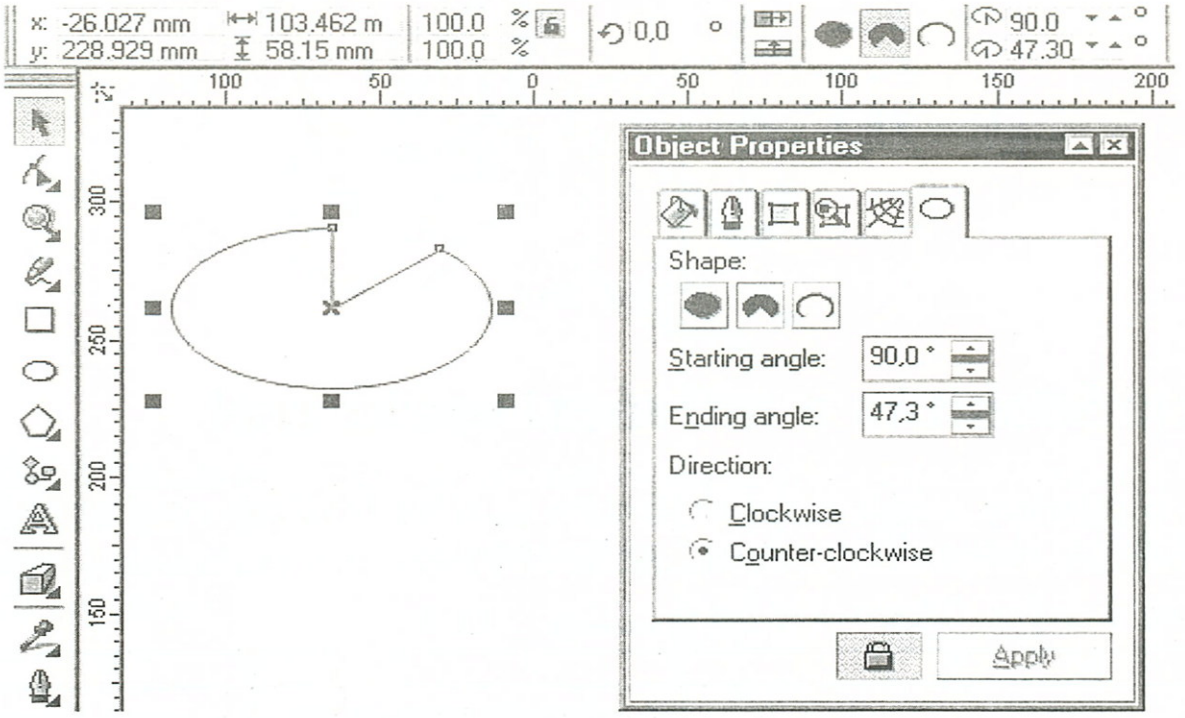


5-43. ábra

A kijelölt ellipszisnek egyetlen, a cikk és ív rajzelemeknek az ív végpontjain összesen két csomópontja van. E csomópont mozgatásával módosíthatjuk az ív által bezárt szöget, illetve szögből ívcikket, ellipszist (és viszont) készíthetünk. 15 fokonként növelhetjük az ív, vagy a körcikk szögét, ha az ív vagy a körcikk rajzolása, a csomópont mozgatása során a Ctrl billentyűt nyomva tartjuk.

Ha az Enable Node Tracking ikon nincs benyomva, akkor az ív módosításához a Shape (Formázó) eszközzel jelöljük ki az ellipszist vagy kört, illetve ívet. Fogjuk meg az ellipszis tetején lévő csomópontot, és húzzuk a megfelelő szög eléréséig. Ha a rajzelemtől kifelé húzzuk a kurzort, ív, ha pedig az objektum középpontja felé húzzuk, akkor körcikk, illetve ellipsziscikk jön létre. Az állapotsorban és a tulajdonságsávon látszik a két csomópont helyzete és a bezárt szög.
Az **Object Properties** dokkolt ablak, illetve párbeszédpanel **Ellipse** lapján vagy a tulajdonságsávon pontosabban beállíthatjuk a jellemzőket. A háromféle rajzelem

típus között választókapcsolóval válthatunk. Ha a lakatot lezárjuk, akkor a beállításokat alkalmazhatjuk a rajz más ellipsziseire, íveire.



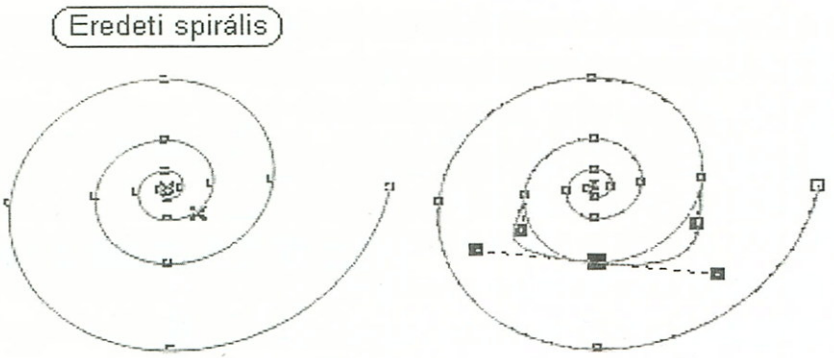
5-44. ábra

A **Starting angle** mezőben az ív kezdetét, az **Ending angle** mezőben végét adjuk meg. A **Clockwise** választókapcsolóval az óramutató járásának megfelelő körüljárást, a **Counter-clockwise** választókapcsolóval ellentétes irányt adunk meg.

Spirálisok módosítása

A spirális kiválasztásakor is a korábban ismertetett rajzelemeknek megfelelően módosíthatunk az objektum méretén, döntésén, forgatásán. A spirális rajzelemnek már van speciális tulajdonságlapja az **Object Properties** dokkolt ablakban, de azon csak a spirális kezdő- és végpontját összekötő **Close Curve** jelölőnégyzet található. A korábbi, alapértelmezés szerinti jellemzőket beállító **Options** párbeszédpanel megszűnt.

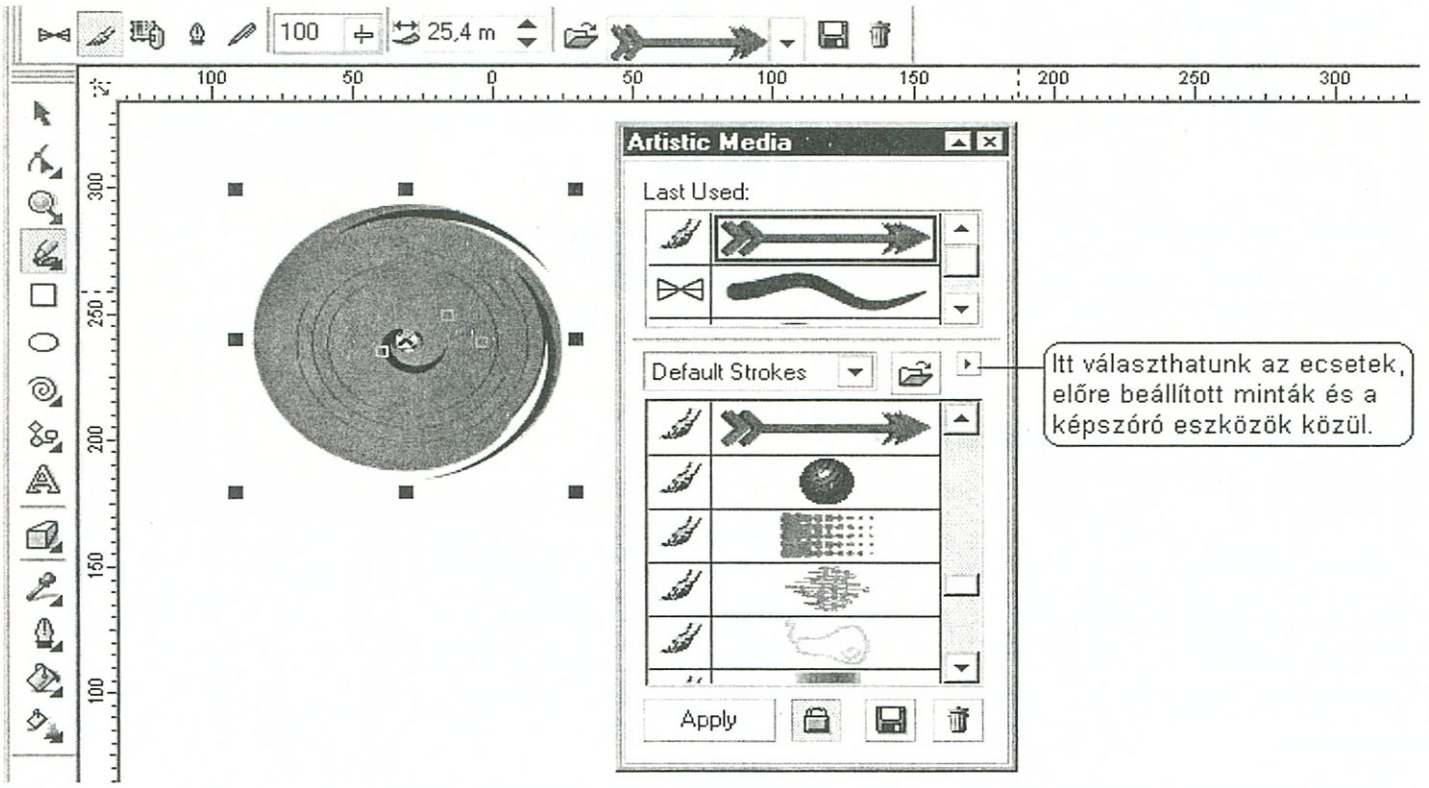
Ebben a változatban a program alapbeállításokként az utoljára rajzolt spirális tulajdonságait alkalmazza, amelyeket a spirális rajzeszköz kiválasztása után, a tulajdonságsávon adtunk meg. A kész spirális módosítására a fentieken kívül csak a csomó- és vezérlőpontok mozgatását alkalmazhatjuk (lásd az 5-45. ábrát). Ezeket a *Bézier görbék módosítása* című részben ismertettük.



5-45. ábra

Rajzmódosítás a művészi eszközzel

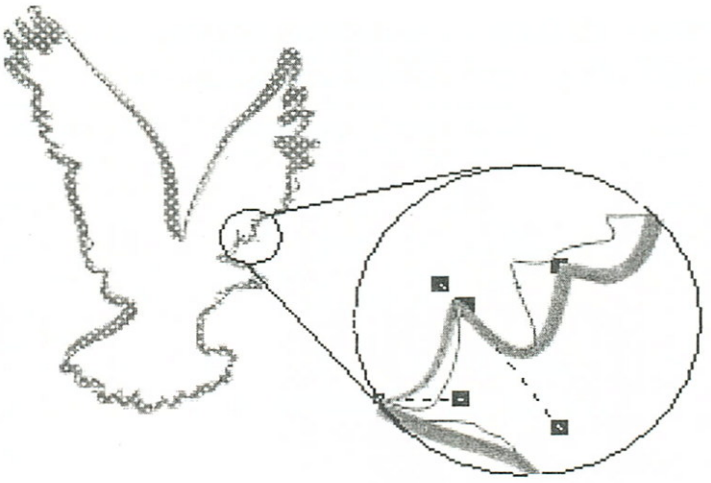
A kijelölt rajzelem szegélyét lecserélhetjük az előre beállított ecsetvonás típusok valamelyikére, illetve alkalmazhatjuk a képszórást is.



5-46. ábra

Erre a célra a legalkalmasabb megjeleníteni az **Artistic Media** dokkolt ablakot a **Window** menü **Dockers** ▸ almenüjéből (lásd az 5-46. ábrát). A kiválasztott rajzelem felveszi a listán kijelölt körvonal mintát.

Átalakíthatjuk a (például a szimbólumkészletből származó) rajzokat úgy is, hogy átfestjük az ecsettel – esetleg az új objektumot másik rétegen létrehozva –, majd az eredetit töröljük vagy rétegét kikapcsoljuk.



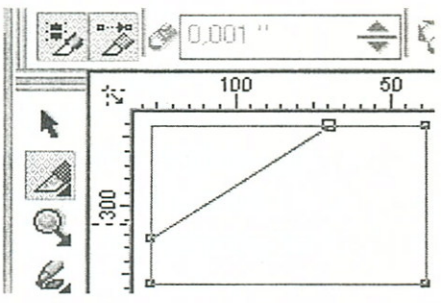
5-47. ábra

A Shape formázóeszközzel az ecsettel és képszóróval rajzolt vonalak is görbeként módosíthatók (lásd az 5-47. ábrát). Az ecset szélessége, az ecsetvonás alakja, a kihúzótoll jellemzői és más jellemzőinek értékei a tulajdonságsávon állíthatók be (lásd az 5-46. ábrát)

Rajzelemek szétvágása

A **Toolbox** eszköztár Knife (kés) eszközével a kiválasztott rajzelemet kettészelhetjük. A kettévágott rajzelem részei vagy azonnal külön-külön mozgathatók, formázhatók, vagy később a kijelölt vágás mentén részekre bonthatók. A metszővonal csak objektumhatártól objektumhatárig húzott egyenes vagy görbe vonal lehet. Az eszköz a Shape kinyílóról választható ki.

A korábban használt kés alapértelmezések beállítására szolgáló **Options** párbeszédpanel **Toolbox/Knife Tool** lapja megszűnt, helyette az eszköz kiválasztása után előbukkanó tulajdonságsáv ikonjaival állítjuk be a kés tulajdonságait (lásd az 5-48. ábrát).

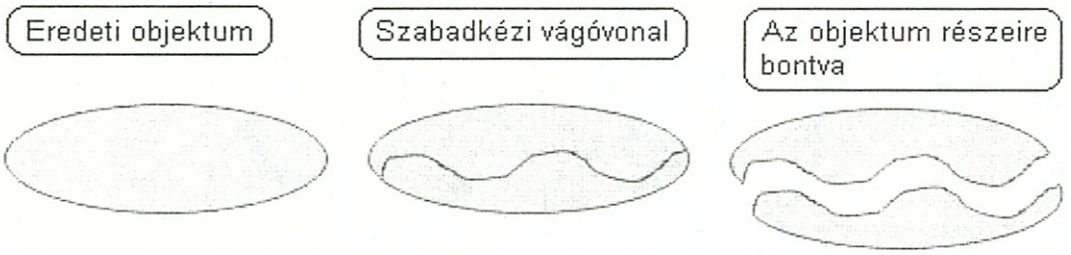


5-48. ábra

A Leave as one object ikon vagy jelölőnégyzet bekapcsolt állapotában a késsel szétvágott objektum továbbra is egyetlen rajzelemként kezelendő. A szükséges további átalakítások után azonban a vágóvonal mentén szedhetjük szét az **Arrange** menü **Break Apart** parancsával vagy a Ctrl+K billentyűkombinációval.

Az Auto-Close On Cut ikon vagy **Automatically close object** jelölőnégyzet bekapcsolt állapotában vághatunk ketté nyitott görbéket. Azt az ikont, illetve jelölőnégyzetet kell bekapcsolnunk ahhoz is, hogy szabadkézi vágóvonalat hozzunk

létre (lásd az 5-49. ábrát). Bitkép és bekezdésszöveg nem vágható ketté, grafikus szövegnél a művelet eredménye meglehetősen bizonytalan.



5-49. ábra

Zárt rajzelemek, görbék szétvágása

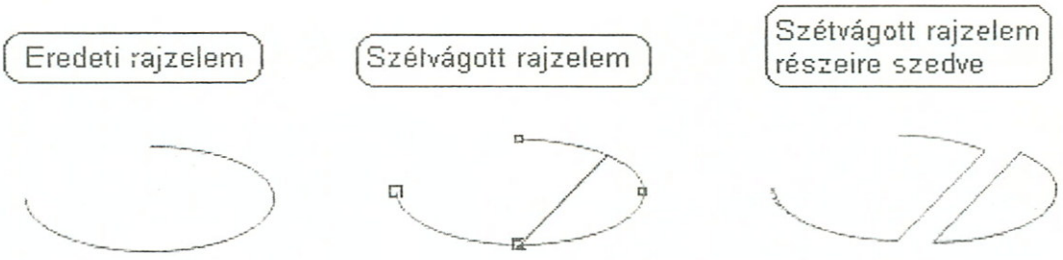
A zárt rajzelemek, például négyszögek, sokszögek, ellipszisek szétvágásánál az egyenes vágóvonalat úgy alakítjuk ki, hogy kijelöljük az objektumot, majd a Knife eszközt kiválasztjuk és a késre változott egérkurzorral megközelítjük a rajzelem határán a vágási vonal első pontját.

5-50. ábra

Amikor a kés függőleges formát vesz fel, kattintsunk a bal egérgombbal. Ugyanígy adjuk meg a vágóvonal másik pontját. Görbe vágóvonal kialakításához az első pontot ugyanígy adjuk meg, de utána folyamatosan nyomva tartjuk a bal egérgombot, és – mint a szabadkézi rajzeszközzel – megrajzoljuk a rajzelem másik oldaláig terjedő vágóvonalat. A vágóvonal a bal egérgomb felengedése után megjelenik.

Nyitott rajzelemek, görbék szétvágása

Nyitott görbék szétvágását is megoldhatjuk. Ha a tulajdonságsávon az Auto-Close On Cut ikont benyomjuk (ez felel meg a korábbi **Automatically close object** jelölőnégyzetnek az **Options/Toolbox/Knife Tool** párbeszédpanel-lapon), akkor a levágott egyik részt elveszítjük, míg kikapcsolt állapotban mindkét darab megmarad. Ekkor azonban a vágás technikája kissé eltérő. Csak a vágási pontokat kell kattintással kijelölni, később az objektum szétszedhető.

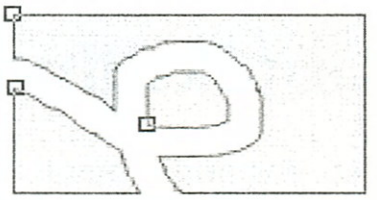


5-51. ábra

Az 5-51. ábra szerinti vágást végezhetünk, ha mindkét ikon lenyomott állapotban van (egyben marad az objektum, de látszik a vágási vonal, amely a levágott részt zárt görbévé egészíti ki.).

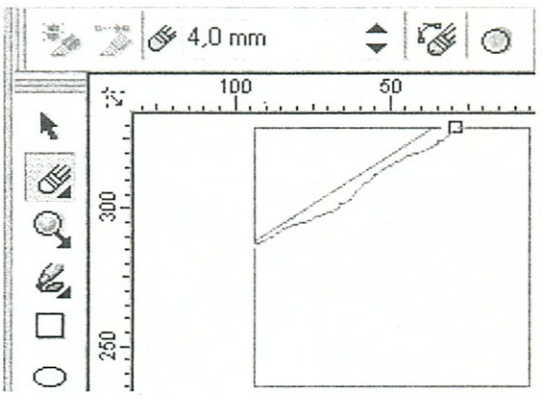
Objektumrészek törlése

Szintén a Shape kinyílóról választható ki az Eraser Tool, vagyis a radír eszköz, amellyel objektumok részeit törölhetjük úgy, hogy több zárt görbét hozunk létre (lásd az 5-52. ábrát). A törlés a rajzelem kiválasztását követően a radír kiválasztásával folytatódik, amelyet a raszteres rajzolóprogramokban (például a közismert Paint programban) megismert módon a bal egérgomb nyomva tartása közben mozgatunk a törlendő objektum belsejében.



5-52. ábra

Az eszköz kiválasztása után megjelenő tulajdonságsávon beállíthatjuk a radír vastagságát (**Eraser Thickness**, illetve 2,85 mm mező) és az eredő objektum csomópontjainak automatikus csökkentését az Auto-Reduce On Erase ikonnal (lásd az 5-53. ábrát). Az eszköz alapértelmezett tulajdonságainak beállítására szolgáló **Options/Eraser Tool** párbeszédpanel itt is megszűnt. A program viszont alapértelmezett tulajdonságként alkalmazza az eszköz utolsó használata során beállított szélességet.



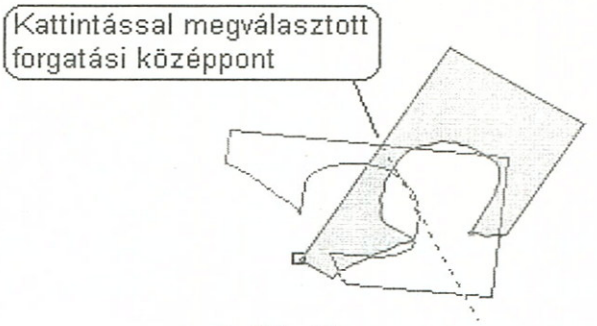
5-53. ábra

A tulajdonságsávon választhatjuk a Circle/Square ikont, amellyel a radír formáját kör és négyzet között változtathatjuk meg.

Az eredmény egyetlen objektumcsoport marad mindaddig, amíg szét nem szedjük az **Arrange** menü **Break Apart** parancsával vagy a Ctrl+K billentyűkombinációval.

Elforgatás tetszőleges középponttal

A Shape kinyílóról kiválasztható Free Transform Tool eszközzel az objektumot tetszőleges szöggel forgathatjuk el, úgy hogy a forgatási középpontot az objektum belsejébe vagy szegélyére kattintva bárhol elhelyezhetjük (lásd az 5-54. ábrát). Miután elhelyeztük a középpontot, az objektum a bal egérgomb nyomva tartása közben forgatható.

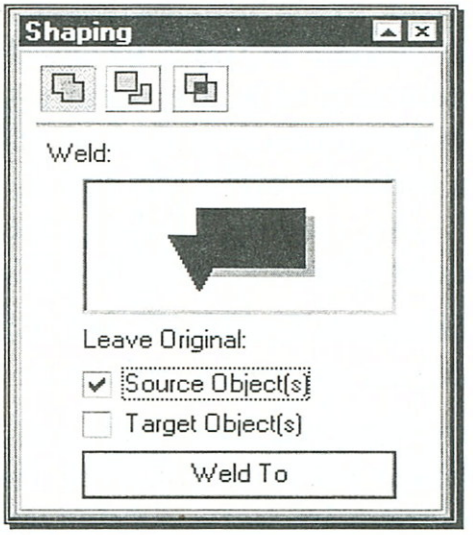


5-54. ábra

Az elforgatás szöge a tulajdonságsáv ⟲ -5,975 ° Angle of Rotation mezőjében pontosan leolvasható. A forgatás egyéb lehetőségeiről a következő fejezetben olvashatnak.

Objektumok összeforrasztása

Az **Arrange** menü **Shaping** ▸ **Weld** parancsával, illetve a Weld ikonnal jeleníthetjük meg a **Shaping/Weld** (forrasztás) dokkolt ablakot, amellyel az egymást átfedő rajzelemeket egymást metsző vonalaiknál egyesíthetjük (lásd az 5-55. ábrát). A Tollvonás paranccsal létrehozott vonalak, méretvonalak, objektumcsoportok és hasonmás eredeti objektuma nem forraszthatók.

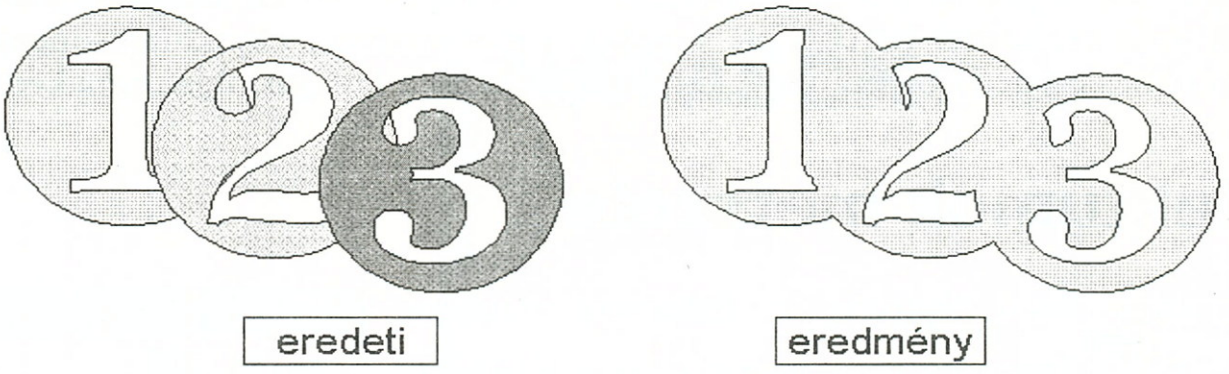


5-55. ábra

Egyszerre tetszőleges számú rajzelemet összeforraszthatunk. Különböző rétegeken lévő objektumok is összeforraszthatók, ha előzőleg a **Layers** dokkolt ablak **Edit Across Layers** kapcsolóját bekapcsoltuk.

A forrasztás a metszéspontok közötti vonaldarabokat eltávolítja, és az eredményobjektum annak a rajzelemnek kitöltési- és körvonaltulajdonságait veszi át, amelyet a **Weld To** nyomógombra kattintás után az ➡ egérkurzorral megjelöltünk. Ha a parancsot az objektumok kijelölése után a Weld Target ikonnal indítjuk, akkor szintén csak a minta tulajdonságokat adó rajzelem kijelölése van hátra.

A dokkolt ablakban a **Target Object** (célobjektum), illetve a **Source Object** (forrás objektum) jelölőnégyzeteket bejelölve a parancs a levágás végrehajtása előtt létrehozza a megfelelő eredeti objektumok másolatát. A másolatot megtaláljuk, ha az eredményül kapott rajzelemet elmozgatjuk helyéről.

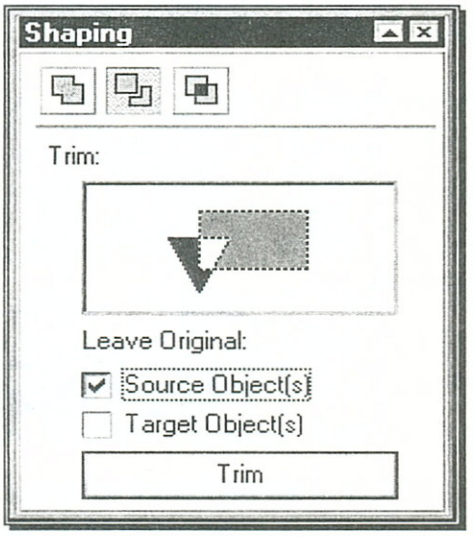


5-56. ábra

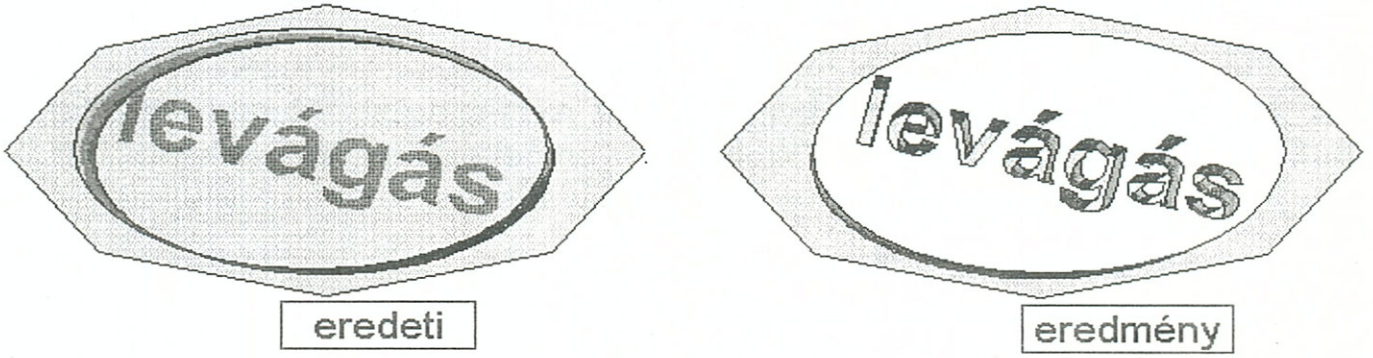
Objektumok szétszedése

Az **Arrange** menü **Shaping** ▸ **Trim** parancsa, illetve a Trim ikon megjeleníti a **Shaping/Trim** (levágás) dokkolt ablakot, amellyel az utolsóként kijelölt objektumot átfedő két vagy több objektummal vághatjuk le (lásd az 5-57. ábrát). A levágás az átfedés során keletkezett metszéspontoknál további vonalak keletkezése mellett megy végbe.

Előbb kijelöljük azokat az objektumokat, amelyeket vágóeszköznek használunk. A **Trim** nyomógombra kattintás után az ➡ egérkurzorral megjelöljük azt a rajzelemet, amelyet vágni akarunk. Ha a parancsot az objektumok kijelölése után a Trim Target ikonnal indítjuk, akkor csak a vágandó elemet kell kijelölnünk.



5-57. ábra

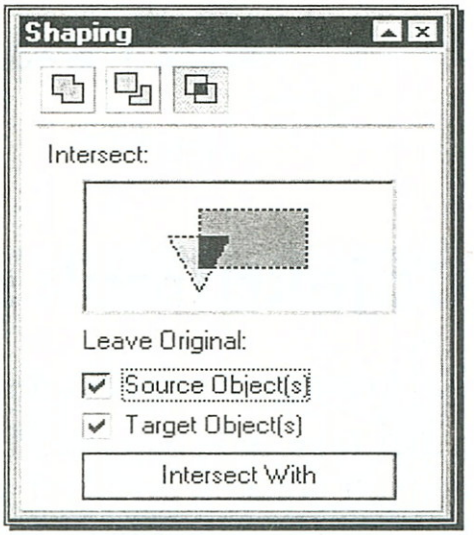


5-58. ábra

A levágás tényleges hatása akkor látszik, ha a levágott objektumokat eltávolítjuk. A Tollvonás eszközzel létrehozott vonalak, méretvonalak, objektumcsoportok és egy hasonmás eredeti objektuma nem használható fel a levágás objektumaként.

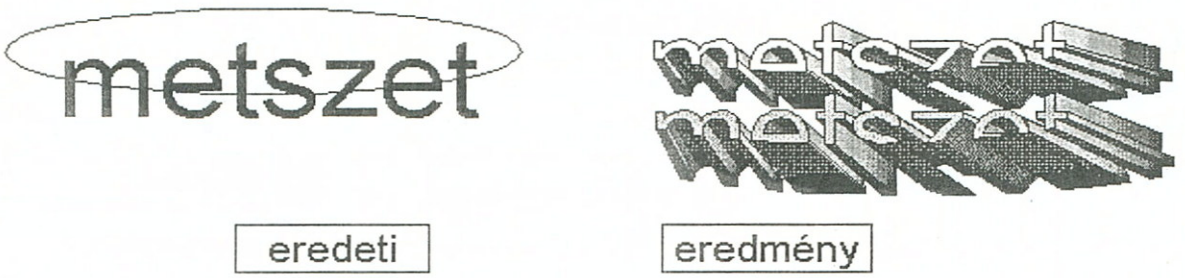
Objektumok metszete

Az **Arrange** menü **Shaping** ▸ **Intersect** parancsa, illetve az Intersect ikon megjeleníti a **Shaping/ Intersect** (metszet) dokkolt ablakot, amellyel két vagy több, egymást átfedő objektum közös területéből alakíthatunk ki új objektumot. A metszés összekapcsolja a rajzelemek egymást metsző vonalait. Az új rajzelem az utolsónak kijelölt objektum tulajdonságait veszi fel.



5-59. ábra

Ha a parancsot az Intersect ikonnal adjuk ki, akkor a program automatikusan készíti el a kijelölt rajzelemek közös részét. Az Intersect Target ikonnal, illetve a dokkolt ablak **Intersect With** nyomógombjával kiadott parancs esetében kijelölhetjük azt az objektumot, amelynek a többivel közös részét keressük.



eredeti eredmény

5-60. ábra

Különböző rétegeken lévő objektumok (vonalak, szöveg stb.) metszetét is képezhetjük, ha előzőleg a **Layers** redőnymenü **Edit Across Layers** kapcsolóját bekapcsoltuk. A Tollvonás paranccsal létrehozott vonalakkal, méretvonalakkal, objektumcsoportokkal és hasonmás eredeti objektumával metszet nem képezhető.

6. fejezet

HATÁSOK

Tartalom

ÁTTŰNÉS 310
AZ ÁTTŰNÉS SZÉTHASÍTÁSA 311
ÁTMENET FORGATÁSSAL 312
SZÖVEG FORRÁSOBJEKTUM 313
ÁTTŰNÉS ÚTVONALON 313
AZ ÁTTŰNÉS MÁSOLÁSA 314
AZ ÁTTŰNÉS KLÓNOZÁSA 315
BURKOLÓGÖRBÉK 316
BURKOLÓ SZERKESZTÉSE 317
BURKOLÓ KITÖLTÉSE 318
OBJEKTUM BURKOLÓGÖRBE 320
BURKOLÓGÖRBE MÁSOLÁSA 321
VETETT ÁRNYÉK 322
ÁTLÁTSZÓSÁG 323
KIHÚZÁS 324
A KIHÚZÁS TÍPUSA 326
A KIHÚZÁS FORGATÁSA 327
FÉNYFORRÁSOK 327
A KIHÚZÁS SZÍNEI 328
A KIHÚZÁS LETÖRÉSE 329
A KIHÚZÁS MÁSOLÁSA 329
A KIHÚZÁS KLÓNOZÁSA 330
KONTÚR 331
KONTÚR MÁSOLÁSA 332
KONTÚR KLÓNOZÁSA 332
LENCSE 333
LENCSE SZERKESZTÉSE 335
LENCSE MÁSOLÁSA 336
PERSPEKTÍVA HOZZÁADÁSA 336
A TÁVLAT MÁSOLÁSA 337
POWERCLIP BEFOGLALÓ 337
BEFOGLALÓ MÁSOLÁSA 338
OBJEKTUMOK TORZÍTÁSA 339
TORZÍTÁS MÁSOLÁSA 339

Ebben a fejezetben olyan további rajzelem-módosítási parancsokkal ismerkedünk meg, amelyek az objektumok megjelenését jelentősen befolyásolják. Az egyes, kijelölt objektumokon alkalmazható különleges hatások némelyike az egyedi megjelenés biztosítása mellett új rajzelemeket is hoz létre, amelyek a továbbiakban önállóan alkalmazhatók.

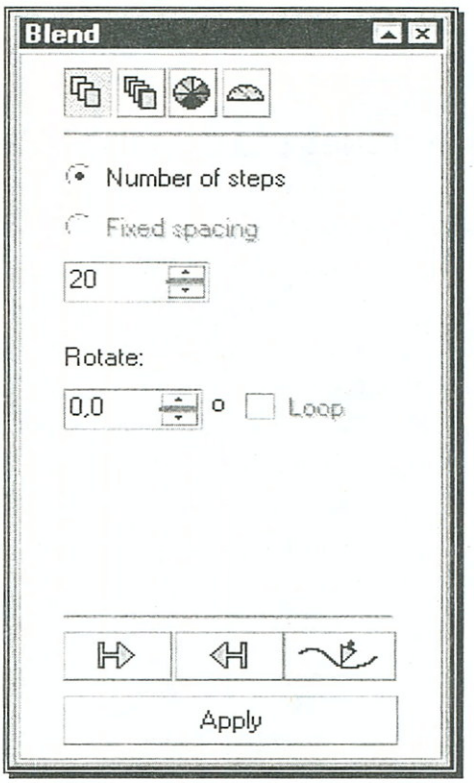
Például az áttűnések két objektumot felhasználva alakítanak ki olyan további rajzelemeket, amelyek az egyik rajzelemből a másikba történő átmenetet jelzik. Az eredmény egyetlen csoportba összefoglalva jelenik meg. A csoport tagjai, az átmeneti elemek később önálló objektumokként kezelhetők, mozgathatók. Ehhez előbb kiadjuk az **Arrange** menü **Break Blend Group Apart** parancsát (vagy az ikonra kattintunk), majd az **Ungroup** (Ctrl+U) parancsot adjuk ki.

Az itt tárgyalt hatások csaknem mindegyikét korábban redőnymenükön keresztül állíthattuk be, az új programváltozatban legtöbbjüket interaktív eszközök váltották fel. Ezeket korábban külön ismertettük az *Interaktív rajzeszközök* című részben.

E helyen a rajzelemek létrehozásánál tárgyaltakat nem kívánjuk megismételni, de bemutatjuk, hogy az elkészített hatások hogyan alkalmazhatók másik rajzelemre. A hatást egyszerűen másolhatjuk vagy klónozhatjuk is (hasonmást készíthetünk), ekkor a forrás, vagyis a mintát adó rajzelem minden, az adott hatást érintő változása megjelenik a cél objektumon, vagyis azon a rajzelemen, amelyre a hatást átmásoltuk.

Áttűnés objektumok között

Az interaktív eszközök kinyílójáról választható Interactive Blend Tool, vagyis interaktív áttűnés eszközzel egyik objektumot a másikba alakíthatunk (lásd a 2-90. ábrát). Az áttűnés dokkolható ablakát a Blend Docker Window ikonnal vagy az **Effects** menü **Blend**, illetve a **Window** menü **Dockers** ▸ **Blend** parancsával jeleníthetjük meg (lásd a 6-1. ábrát).



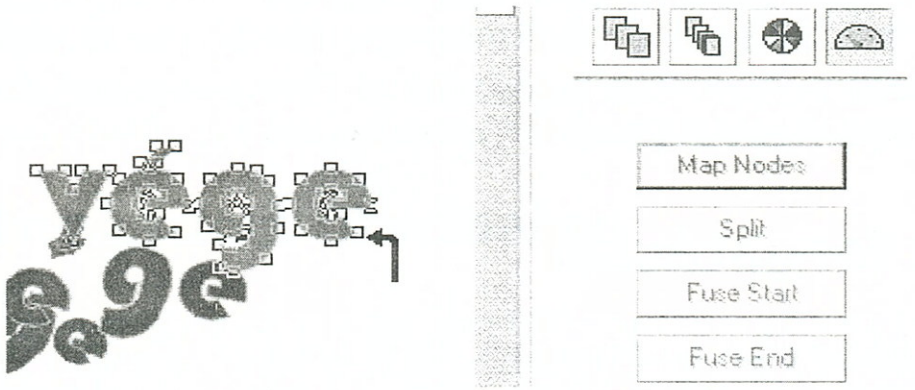
6-1. ábra

Az áttűnés átmenetet képez a kezdő és a végobjektumok formája, színe, kitöltése között. A kiinduló rajzelemek lehetnek különféle díszítőszínekkel, árnyalatokkal kitöltött zárt vagy nyitott görbék. Mindenképpen szükséges, hogy az áttűnésbe vont objektumok ugyanazon a rétegen helyezkedjenek el. Az elkészített áttűnés dinamikusan viselkedik: bármelyik végpontjának módosítása maga után vonja a hatás többi elemének, az átmeneti objektumoknak átalakulását is. Ezeket az objektumokat az **Arrange** menü **Break Blend Group Apart** parancsával különíthetjük el. Az elkülönített rajzelemek csoportot képeznek, amelyet az **Arrange** menü **Ungroup** parancsával (vagy a Ctrl+U billentyűkombinációval, illetve ikonnal) bonthatunk fel. A csoport tagjai a Ctrl billentyű nyomvatartása közben választhatók ki. A dinamikusan kezelt objektumcsoport kiválasztásakor az állapotsorban a részobjektumok száma jelenik meg. Az első vagy az utolsó objektum kiválasztásakor a Control felirat és a rajzelem típusa jelzi, hogy az átmeneti objektumcsoport vezérlő elemét választottuk ki.

Az objektumpár kijelölése után, a megjelenített **Interactive Blend Tool** tulajdonságsávon vagy a dokkolt ablakban állítjuk be a rajzelemek közötti átmenet tulajdonságait (átmeneti elemek számát, elforgatását, irányát). A tulajdonságsáv elemeit korábban részletesen bemutattuk (lásd a 2-90. ábrát).

A dokkolt ablakban a Blend Steps lapon a **Number of steps** választókapcsoló bejelölése után adjuk meg a következő beviteli mezőben az átmeneti lépések számát. Ha az áttűnési objektumokat görbe mentén hozzuk létre (lásd alább), akkor a **Fixed spacing** választókapcsoló bejelölése után megadhatjuk az átmeneti elemek között tartandó távolságot, amellyel – lévén a kezdő és a végobjektum távolsága adott – meghatározzuk a közbenső elemek számát is.

A dokkolt ablakban különböző lapokat is megjeleníthetünk a megfelelő beállítások érdekében. A Blend Acceleration lapon határozzuk meg az átmeneti objektumok, vagy a kitöltések és körvonalak sűrítését a kezdő vagy a végobjektum felé. A Blend Color lapon a kezdő és végobjektum kitöltő és körvonalszínei közötti színátmenetek irányát szabjuk meg, vagyis hogyan jutunk a színkör egyik pontjáról a másikra (lásd a 6-6. ábrát).

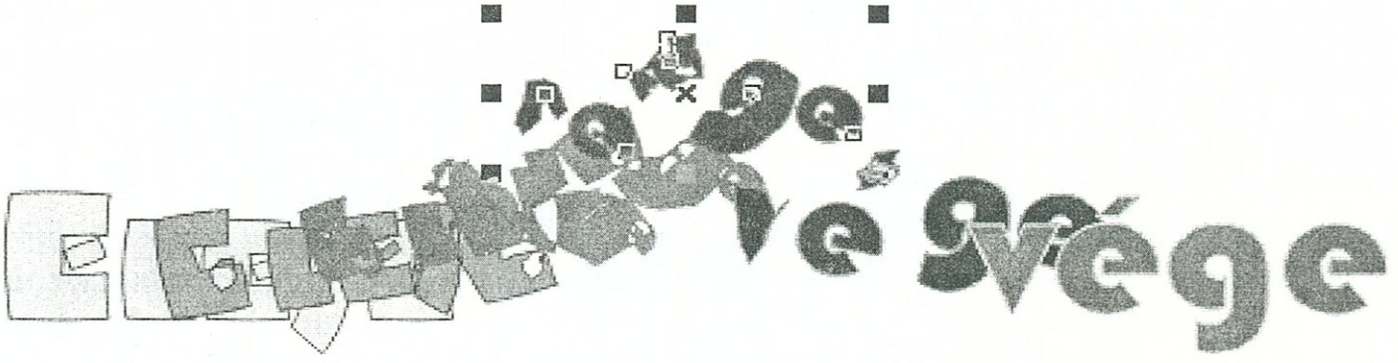


6-2. ábra

A program az áttűnés közbenső objektumait a kezdő és végobjektumok kijelölt csomópontjainak felhasználásával végzi. Ha nem a megfelelő hatást értük el, akkor válasszunk másik csomópontot. A Miscellaneous Blend Options lapon választhatjuk a **Map Nodes** funkciót. Ekkor pontos csomópont-meghatározással szabhatjuk meg a kezdő és végobjektumok azon csomópontjait, amelyeket az áttűnés kialakításához a program alkalmaz.

Az áttűnés széthasítása

Az átmeneti objektumokat a program dinamikusan hozza létre, önállóan nem szerkeszthetők. Ha egy „belső" objektum szerkesztésére lenne szükségünk, akkor az adott rajzelemnél széthasítjuk az áttűnést.



6-3. ábra

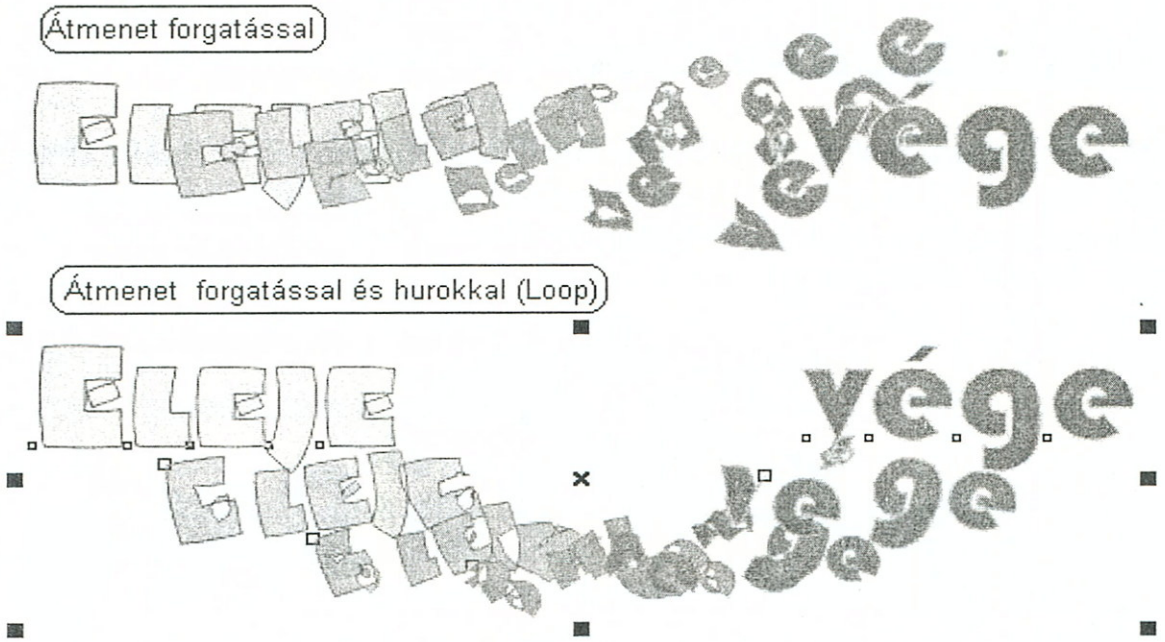
A szétvágást a Miscellaneous Blend Options lapon található **Split** nyomógombbal végezzük. Ezzel a módszerrel akár több vezérlőobjektumot is elhelyezhetünk az átmeneti rajzelemek csoportjában. A hasításhoz megjelölt átmeneti objektum eltávolítható, tovább szerkeszthető, és önmaga is kezdő, illetve vég vezérlő objektummá válik (lásd a 6-3. ábrát). A közbenső vezérlő objektumokat csak a görbe mentén mozgathatjuk el, ha az átmeneti objektumcsoportot korábban egyedi útvonal mentén hoztuk létre.

A széthasított áttűnésszakaszok ismét egyesíthetők, ha a közbenső vezérlőobjektumokat beolvasztjuk. Erre használjuk a Miscellaneous Blend Options lapon található **Fuse Start** és **Fuse End** nyomógombokat.

Átmenet forgatással

Az átmeneti objektumokat középpontjuk körül forgatjuk el, ha a **Rotate** mezőben megadjuk a forgatási szöget és kikapcsoljuk a **Loop** jelölőnégyzetet (lásd a 6-4. ábra felső részét). A pozitív irány az óramutató járásával ellentétes. A forgatás középpontját az első és utolsó átmeneti objektumok forgatási középpontját összekötő szakasz felezőpontjába helyezzük, ha bejelöljük a **Loop** jelölőnégyzetet (lásd a 6-4. ábra alsó részét).

A kezdő és végobjektumok ⊙ szimbólummal forgatási középpontjának áthelyezését az átmeneti rajzelemek dinamikusan követik. Ez a szimbólum akkor jelenik meg a kiválasztott rajzelem **x** szimbólummal jelölt középpontja helyén, ha még egyszer az objektum belsejébe kattintunk.



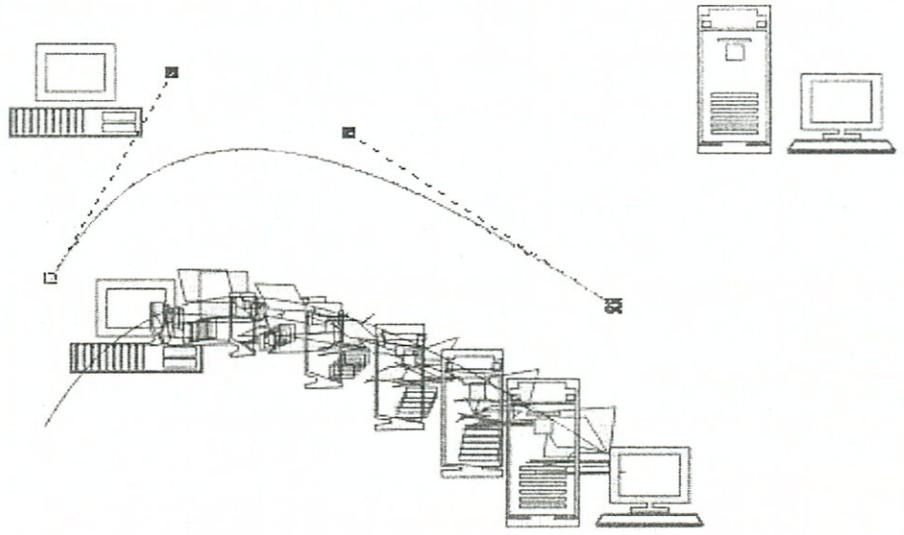
6-4. ábra

Szöveg mint forrásobjektum

A grafikus szövegeket felhasználhatjuk az áttűnések kezdő vagy vég, esetleg mindkét pozíciójában (lásd a 6-4. ábrát). Ezek az objektumok megőrzik szöveg jellegüket és később is szerkeszthetők, illetve a beépített eszközökkel a választott karakterkészlettől függően formázhatók. A szöveg szerkesztéséhez jelöljük ki az objektumot, utána adjuk ki a **Text** menü **Edit Text** parancsát, vagy nyomjuk meg a Ctrl+Shift+T billentyűkombinációt. Az **Edit Text** párbeszédpanel **Format Text** nyomógombjának lenyomása után formázható a szöveg. A módosítás, formázás után a program automatikusan átrajzolja az áttűnési objektumcsoport elemeit is.

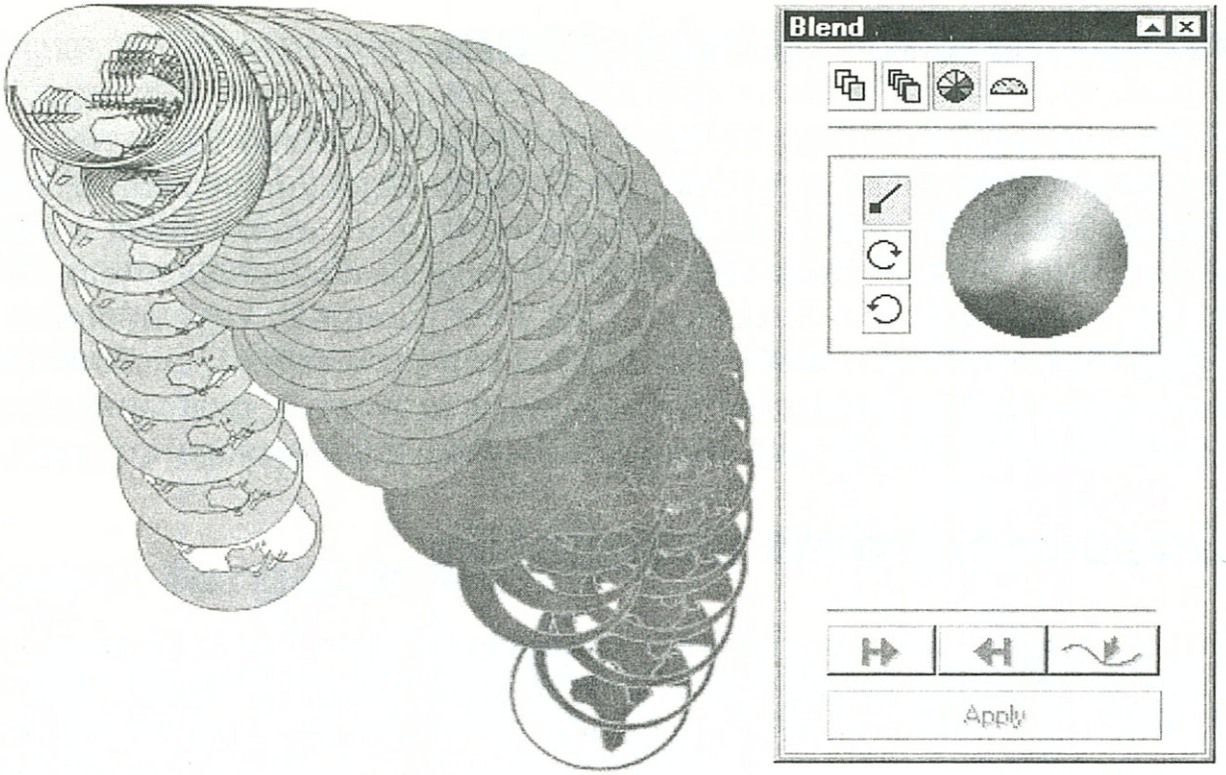
Áttűnés megadott útvonalon

Az átmenet alapértelmezés szerint a két kiinduló objektum közötti egyenes mentén következik be. A kezdő és végobjektumok közötti átmeneti elemeket elhelyezhetjük egy zárt vagy nyitott görbével megadott útvonalon is. Az átalakítás útvonala ekkor egy előzetesen megrajzolt görbe, amelyhez az átalakítás során kialakított átmeneti formákat igazítjuk. Ha az átmeneti objektumokat elforgatva hozzuk létre, akkor azok forgatási középpontjai a görbére esnek. A görbe áthelyezését, formázását az átmeneti objektumok dinamikus változással követik.



6-5. ábra

A kezdő objektumot a Start, a végobjektumot az End ikonnal, a nyomvonalat a Path ikonnal jelöljük ki. A kezdő- és a végobjektum nem származhat a korábbi áttűnési csoportból, csak ha előbb kiadjuk az **Arrange** menü **Break Blend Group Apart** parancsát (ha a csoportosítást nem szüntetjük meg, akkor a korábbi összes áttűnési elemből új áttűnés jön létre a kiválasztott új, vagy a korábbi áttűnésből elmozgatott elemig – lásd a 6-6. ábrát).



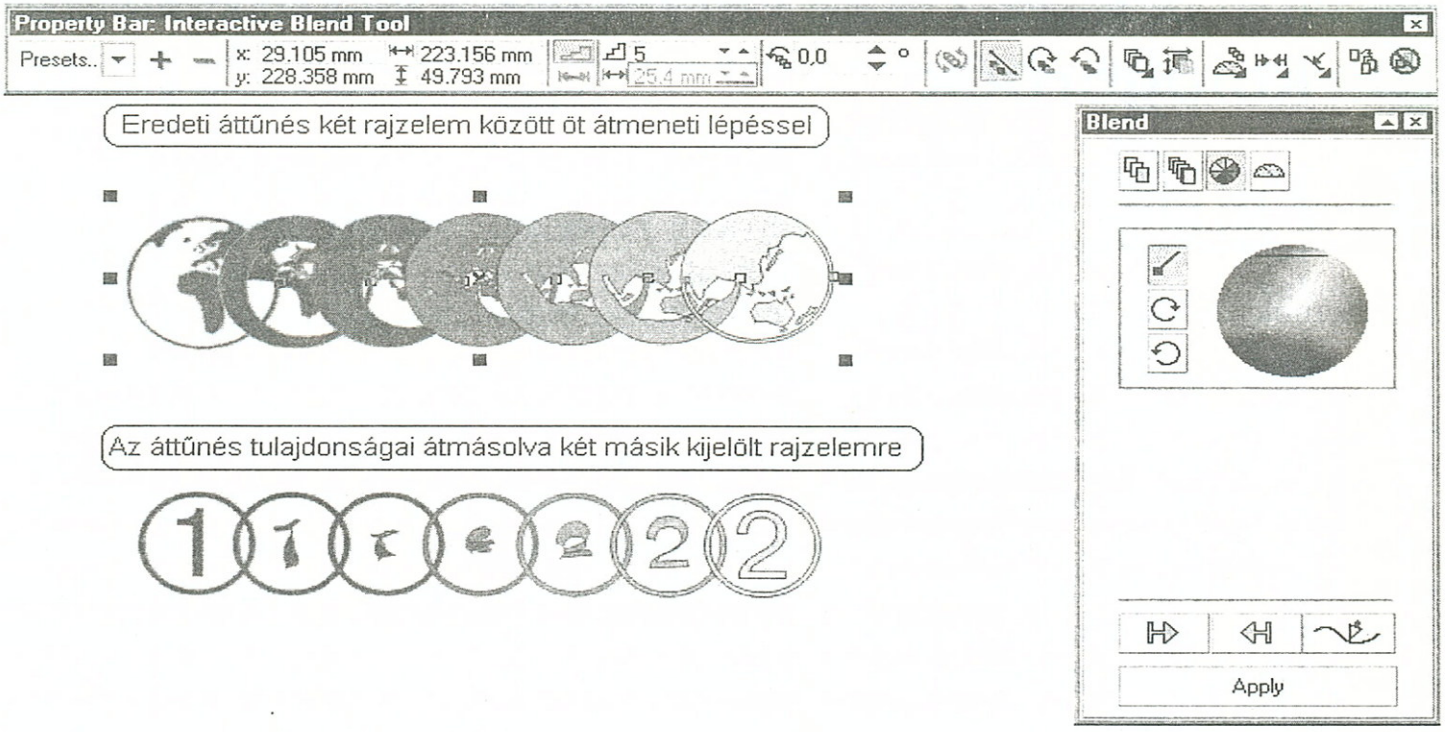
6-6. ábra

A legegyszerűbb azonban a kezdő- és a végobjektumot egy közös (mind a két elemet tartalmazó) kijelölésbe vonni. Az **Apply** nyomógombbal létrehozzuk az áttűnést, majd megadjuk az útvonalat, és ismét az **Apply** nyomógombra kattintunk (lásd a 6-5. ábrát). Az átváltozás közbenső formái a kezdő- és a végobjektum színeitől, kitöltöttségétől stb. függően más és más szabály szerint jönnek létre. A Start, End, Path ikonok kis menüt jelenítenek meg, amelynek **New** parancsával adjuk meg a megfelelő elemet, a **Show** parancs a lekérdezésre szolgál. Ha az áttűnés után az útvonalat el akarjuk rejteni, akkor jelöljük ki az áttűnést és adjuk ki az **Arrange** menü **Break Blend Group Apart** parancsát, vagy a kattintsunk a Break Blend Group Apart ikonra. Ezután törölhetjük a külön kijelölt útvonalat. A Path ikon **Detach** parancsával szétválaszthatjuk az útvonalat és az áttűnést (visszaállunk a korábbi, egyenes útvonalat alkalmazó állapotra).

Az áttűnés másolása másik objektumpárra

Ha kijelölünk egy objektumpárt, akkor e két objektum közötti áttűnés tulajdonságait nem kell egyenként beállítanunk, amennyiben létezik már rajzunkon másik objektumpár, amelyen áttűnést alkalmaztunk. Elegendő ilyenkor az **Effects** menü **Copy Effect** ▸ **Blend From** parancsát kiadnunk (vagy kattintsunk az Interactive Blend Tool tulajdonságsáv Copy Blend Properties ikonjára), majd a ➡ formá-

júra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelem-párra, amelynek áttűnési tulajdonságait alkalmazni akarjuk (lásd a 6-7. ábrát).



6-7. ábra

Az áttűnés klónozása

Első pillantásra az áttűnés másolásához hasonló eredménnyel jár a forrásobjektumok áttűnésének klónozott, vagyis hasonmás képező másolása a célobjektumpárra. Különbség azonban, hogy az így másolt hatás megőrzi kapcsolatát a forrásobjektummal, és annak minden későbbi változása megjelenik a célobjektumra másolt hatásban.

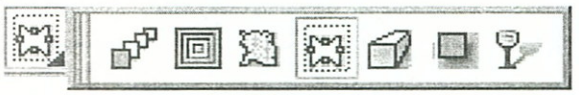
Jelöljük ki a célobjektumot, amelyre a hatást klónozva akarjuk átmásolni, majd adjuk ki az **Effects** menü **Clone Effect** ▸ **Blend From** parancsát, végül a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelem-párra, amelyek közti átmenet tulajdonságait a kijelölt objektumpárra másoljuk.

Az áttűnés törlése

A kijelölt objektum körvonal hatását az **Effects** menü **Clear Blend** parancsával, illetve az **Interactive Blend Tool** tulajdonságsáv Clear Blend ikonjával szüntethetjük meg. Ha többszörös áttűnést végeztünk (objektumcsoportok között) vagy

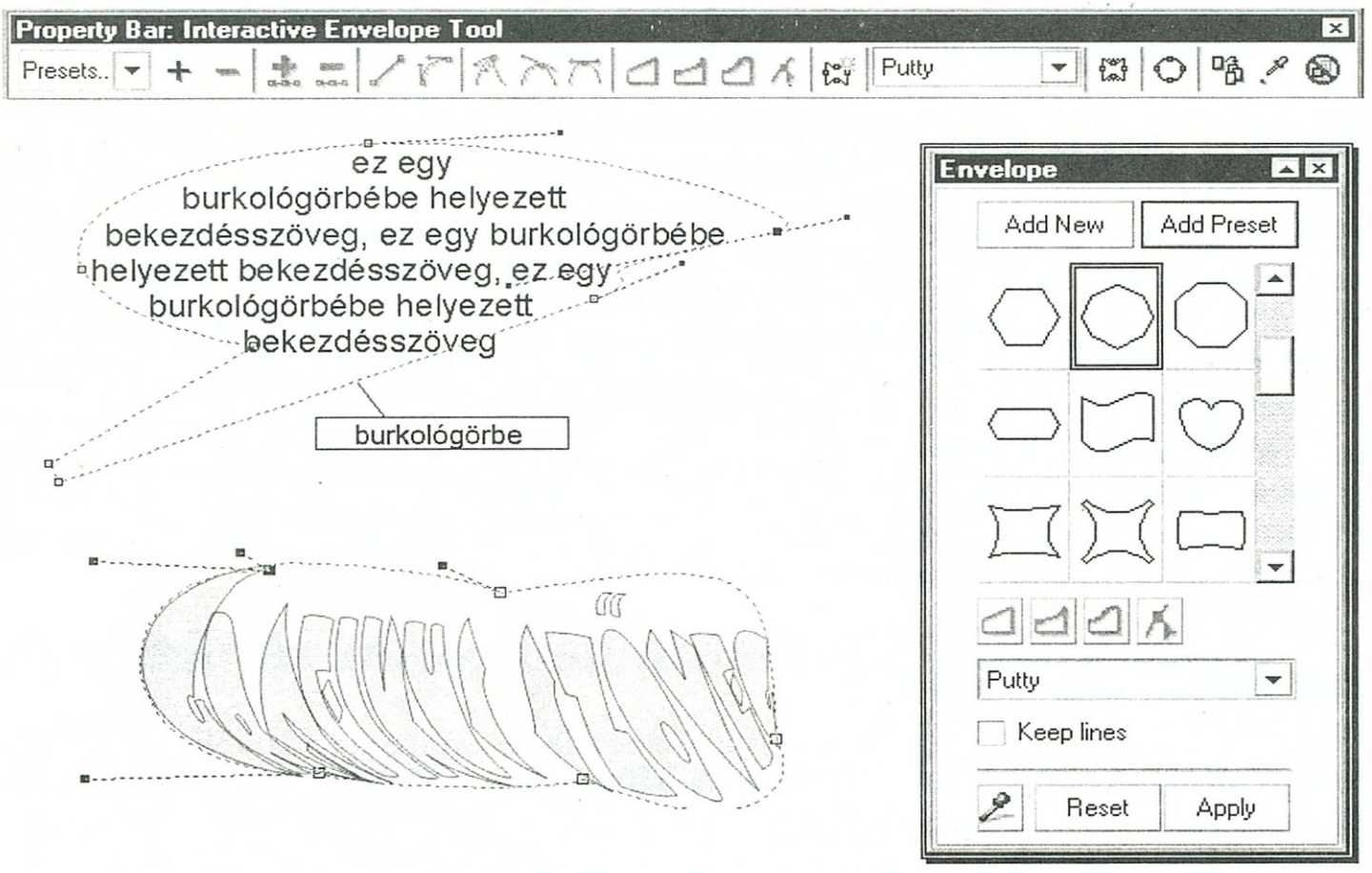
más hatást is alkalmaztunk, akkor – mivel az **Effects/Clear Effects** paranccsal mindig az utolsó hatást törölhetjük –, esetleg többször kell kiadnunk a parancsot.

Burkológörbék



Az interaktív eszközök között ismertettük az interaktív befoglaló eszközt, amellyel burkológörbéket készíthetünk (lásd a 2-100. ábrát). A rajzelemek alakját általában (a valódi ellipszisek, téglalapok, szövegek kivételével) módosíthatjuk a Shape formázóeszközzel. Ennek választása után a kijelölt objektum csomópontjai egyenként helyezhetők át, a csomópontok közötti görbék a Bézier rajzolási mód eszközeivel (ellenőrzőpontokkal) alakíthatók.

A burkológörbe egy olyan hatás, amely a tetszőleges rajzelemet (grafikát, -szöveget) befoglaló görbe méretének módosításával teszi lehetővé az objektum torzítását. A burkológörbébe helyezett bekezdésszövegek karakterei torzítatlanul töltik ki a befoglalót, a grafikus szöveg karakterei viszont torzulnak. A dokkolóablak kissé módosult az előző változathoz képest (lásd a 6-8. ábrát).



6-8. ábra

Egyedül a bitképekre nem alkalmazhatunk burkológörbét. A bekezdésszöveghez rendelt burkológörbe megváltoztathatja annak a keretnek a formáját, amelyet körbefolyatunk a szöveggel, vagy amely magába foglalja a szöveget. Az így átformált szöveg továbbra is szerkeszthető szöveg marad, de az egyes karakterek tulajdonságait már nem lehet megváltoztatni.

A görbeobjektumhoz rendelt burkológörbe törlése vagy a rajzelem ismét görbévé alakítása nélkül nem lehet kijelölni a görbe eredeti csomópontjait. Az **Envelope** dokkolt ablak az Envelope Docker Window ikonnal, vagy a **Window** menü **Dockers** ▸ **Envelope**, illetve az **Effects** menü **Envelope** parancsával, valamint a Ctrl+F7 billentyűkombinációval jeleníthető meg (lásd a 6-8. ábrát).

Egyetlen rajzelemre úgy alkalmazzuk a burkológörbét, hogy kijelölése után vagy az **Add New** nyomógombbal veszünk fel új burkológörbét az objektum köré, vagy az **Add Preset** nyomógombbal megjelenítjük az **Envelope** dokkolt ablakban az előre elkészített burkológörbe gyűjteményt, és onnan választunk formát (ez is módosítható később). Végül az **Apply** nyomógombbal érvényesítjük a beállításokat. A nem megfelelő eredmény után használjuk a **Reset** nyomógombot (ezzel az utolsó **Apply** nyomógombbal érvényesített hatást vonjuk vissza).

A **Keep lines** választókapcsoló bejelölésével megtarthatjuk az egyenes vonalakat, azok a hatás következtében nem torzulnak (lásd a 6-9. ábrát).

6-9. ábra

A burkológörbe szerkesztése

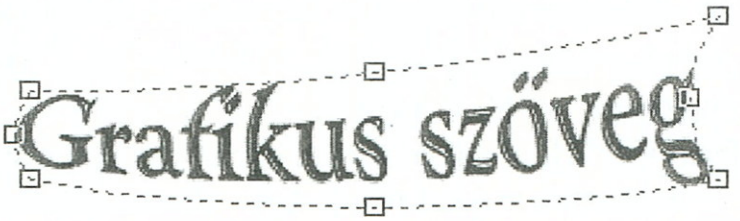
Az objektumot befoglaló burkológörbe csomó- és vezérlőpontjai segítségével átalakítható. A befoglalt objektum ezeket a változásokat dinamikusan követi. A csomópontok mozgatása során, a Shift billentyű nyomvatartása közben, a mozgatott csomóponttal szomszédos csomópont a szemközti irányba mozdul el.

A Ctrl billentyű nyomvatartása közben a szomszédos csomópont a megegyező irányba mozdul el. A Ctrl és a Shift váltóbillentyűk együttes nyomvatartása minden sarkon vagy oldalon lévő csomópontnak a mozgatottal ellentétes irányú elmozdulását eredményezi. A burkológörbe szerkesztését befolyásolják a dokkolt ablak következő ikonjai, amelyek közül mindig csak egy lehet lenyomva:

Straight Line: Ekkor a burkológörbe sarkain és oldalainak közepén jelennek meg a szerkeszthető csomópontok, amelyeket egyenes vonal köt össze.

6-10. ábra

Single Arc: A csúcsokon található csomópontok összekötésére egyszerű ívet alkalmaz. Az ív görbületének meghatározását a csak egy irányban (függőlegesen) mozgó, oldalközépen található csomóponttal végezzük.



6-11. ábra

Double Arc: Az oldalak közepén található csomópontok szimmetrikus viselkedésűek, a csomópontok ellenőrző szakaszai csak szimmetrikusan módosíthatók. A csomópontok függőlegesen és vízszintesen is mozgathatók.

6-12. ábra

Unconstrained: Korlátozás nélküli csomópontokat alkalmaz. A befoglaló csúcsain hegyes, az oldalak közepén sima csomópontok találhatók, amelyek tetszőlegesen elhelyezhetők, az oldalak a vezérlőpontokkal szabadon módosíthatók.

6-13. ábra

A korlátozás nélküli üzemmódban használhatjuk a Bézier görbe szerkesztésére szolgáló eszközöket is, amelyeket a *Szabadkézi görbék, egyenesek módosítása* című részben ismertettünk.

A burkológörbe kitöltése

A kiválasztott rajzelem többféle módon megnyújtva töltheti ki a burkológörbét. A következő példákban ugyanarra a forrásobjektumokra egyforma (hullámos) burkológörbéket különféle nyújtással alkalmaztunk:

6-14. ábra

A *Horizontal* nyújtási módban a rajzelem csak vízszintesen követi a formát, miközben függőleges arányai változatlanok maradnak (lásd a 6-14. ábrát).

6-15. ábra

Az *Original* nyújtási módban a CorelDRAW 3-ban bevezetett nyújtási módot alkalmazzuk. A forrásobjektum sarkai a burkológörbe sarkaiba, oldalai a burkológörbe oldalaiba kerülnek (lásd a 6-15. ábrát). A sarokpontok közötti ívek Bézier görbék.

6-16. ábra

A program 9-es változatában alapértelmezett *Putty* nyújtási módban torzul legkevésbé a forrásobjektum (lásd a 6-16. ábrát). Csak a forrásobjektum sarkai kerülnek a burkológörbe sarkaiba.

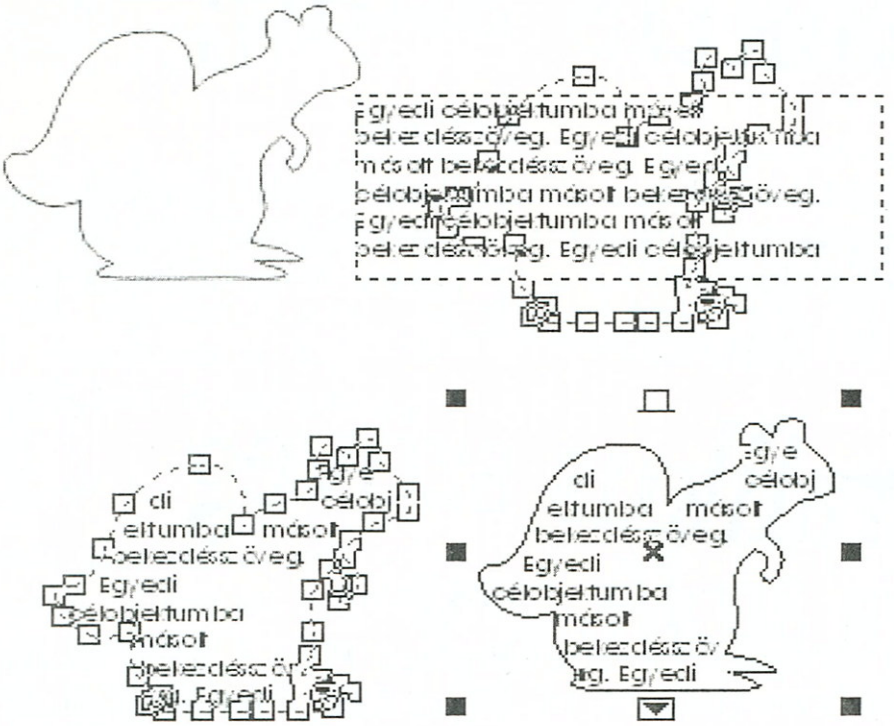
6-17. ábra

A *Vertical* nyújtási módban a rajzelem csak függőlegesen követi a formát, miközben vízszintes arányai változatlanok maradnak (lásd a 6-17. ábrát).

A *Text* nyújtási módot bekezdésszöveg eredetikhez választhatjuk. Ezeknél a betűk nem torzulnak (lásd a 6-8. ábrát).

Objektum mint burkológörbe

Burkológörbeként felhasználhatunk korábban rajzolt objektumokat is. A művelethez készítsük el a forrásobjektumot, amelyet burkológörbeként alkalmazunk, valamint a célobjektumot, amelyet a burkológörbébe töltünk. A 6-18. ábra szerinti példában a forrásobjektum egy mókus körvonala, a célobjektum bekezdésszöveg. Válasszuk ki a célobjektumot. Kattintsunk az **Envelope** dokkolt ablak Create From ikonjára, majd a ➡ formájúra változott egérkurzorral jelöljük meg a forrásobjektumot (a burkológörbét adó körvonalat). Végül kattintsunk az **Apply** nyomógombra.

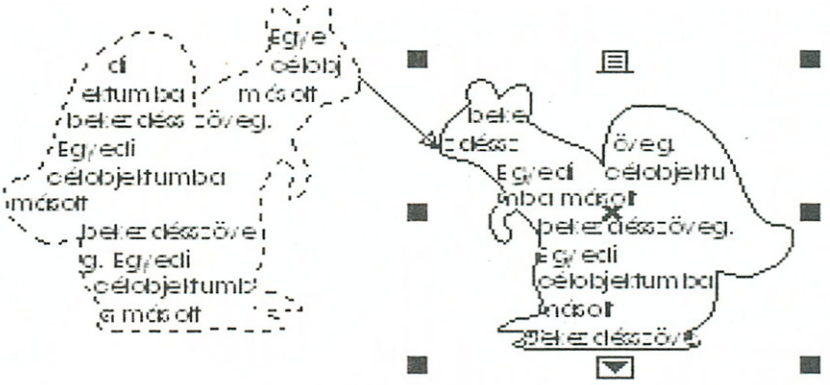


6-18. ábra

Mint látjuk az objektumból készített burkológörbe csomópontjaival szerkeszthető. A 6-20. ábrán megfigyelhetjük azt is, hogy a burkológörbe a bekezdésszöveg számára szövegkeretként működik, annak túlcsordulása esetén megadhatjuk a folytatást tartalmazó szövegkeretet is. A kapcsolódó szövegkereteket több szimbólum is jelzi. Egyrészt megjelenik a kijelölt szövegkeret felé vagy onnan mutató nyíl, másrészt a keret felső és alsó szélének speciális fogantyú-jeleiből következtethetünk az előzményre, folytatásra.

A 🖹 szimbólum mutatja, hogy a szövegkeretnek egy másik szövegkeretben előzménye van (hasonló szimbólum jelenik meg a szövegkeret alján, ha a szövegkeret tartalma egy másik keretben folytatódik). A ▼ szimbólum jelzi, hogy a szövegkeret tartalma hosszabb, mint amennyit a keret jelenlegi mérete mellett láthatunk. Ekkor csökkentsük a betűméretet (ha az nem túl zavaró és csak néhány szóval

kisebb a keret a szükségesnél) vagy növeljük meg a keretet, illetve készítsünk egy újabb kapcsolódó keretet.



6-19. ábra

A kapcsolódó szövegkeretet úgy hozzuk létre, hogy kétszer a ▼ szimbólumra kattintunk, majd kijelöljük az új szövegkeret helyét. Az új szövegkeretbe betöltődik az előző szövegkeretből túlfolyt szöveg. Ha a szövegkeret nagyobb, mint a beleírt tartalom, akkor is készíthetünk kapcsolódó kereteket a keret alsó vagy felső oldalainak közepén található szimbólumokra kétszer kattintva. Ha ezt követően írjuk túl a szövegkeretet, akkor az folyamatosan töltődik át a kapcsolódó keretekbe.

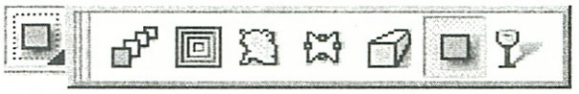
A burkológörbe másolása

Bármely burkológörbe (perspektíva hatás nélküli forrásobjektum) tulajdonságai átmásolhatók tetszőleges rajzelemre. Előbb jelöljük ki azt az objektumot, amelyre a burkológörbe hatást át akarjuk másolni. Utána adjuk ki az **Effects** menü **Copy Effect** ▸ **Envelope From** parancsát (vagy kattintsunk az Interactive Extrude Tool tulajdonságsáv Copy Envelope Properties ikonjára, esetleg a külön eszköztárba felvett ikonra), majd a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek burkológörbéjét a kijelölt objektumra másoljuk. Így egyetlen utasítással egyforma burkológörbéket hozhatunk létre, nem kell tulajdonságait egyenként beállítani. Ha a kijelölés nem sikerül, akkor a program lehetőséget ad az ismétlésre. A hibás kattintás után megjelenő párbeszédpanelen válasszuk a **Yes** gombot, ha ismételten próbálkozni szeretnénk a forrásobjektum kijelölésével.

A burkológörbe törlése

A kijelölt objektum kihúzás hatását az **Effects** menü **Clear Envelope** parancsával, illetve az Interactive Envelope Tool tulajdonságsáv Clear Envelope ikonjával szüntethetjük meg.

Vetett árnyék



A CorelDRAW 9.0-ban jelent meg a vetett árnyék hatás. Interaktív beállítását az Interactive Drop Shadow Tool eszközzel végezzük, a beállítási lehetőségeket az *Interaktív rajzeszközök* című fejezetben részletesen bemutattuk. Ügyeljünk arra, hogy a hajszálvékonyan szegélyezett, kitöltés nélküli rajzelemek árnyéka nem feltétlenül látszik, viszont ha a rajzelemet kiöltjük, vagy vastagabb szegélyt alkalmazunk, akkor az árnyék azonnal megjelenik.

A vetett árnyék másolása

A vetett árnyék beállítása körülményesebbnek tűnik a többi interaktív hatásnál, különösen, hogy ehhez nem használható dokkolt ablak. Így ebben az esetben különös jelentősége van annak, hogy ez a hatás is másolható. Az egyforma irányban dőlő árnyékok egyébként is követelménynek tekinthetők. Az összevissza irányuló árnyékok azt a természetellenes hatást keltik, mintha több fényforrás lenne és az árnyékos objektumokat más és más fényforrás világítaná meg.

Először jelöljük ki azt a célobjektumot, amelyre a hatást át akarjuk másolni. Utána adjuk ki az **Effects** menü **Copy Effect** ▸ **Drop Shadow From** parancsát (vagy kattintsunk az Interactive Drop Shadow Tool tulajdonságsáv Copy Drop Shadow Properties ikonjára, esetleg a külön eszköztárba felvett ikonra), majd a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra az árnyékra, amelynek beállításait a kijelölt objektumra másoljuk. Csoportos kijelöléssel nem végezhetjük a másolást, de csoport tagjai számára árnyékot másolhatunk. Ezért ha sok rajzelemnek szeretnénk egyforma árnyékot másolni, akkor előbb csoportosítsuk őket, utána másoljuk az árnyékot (lásd a 6-20. ábrát).

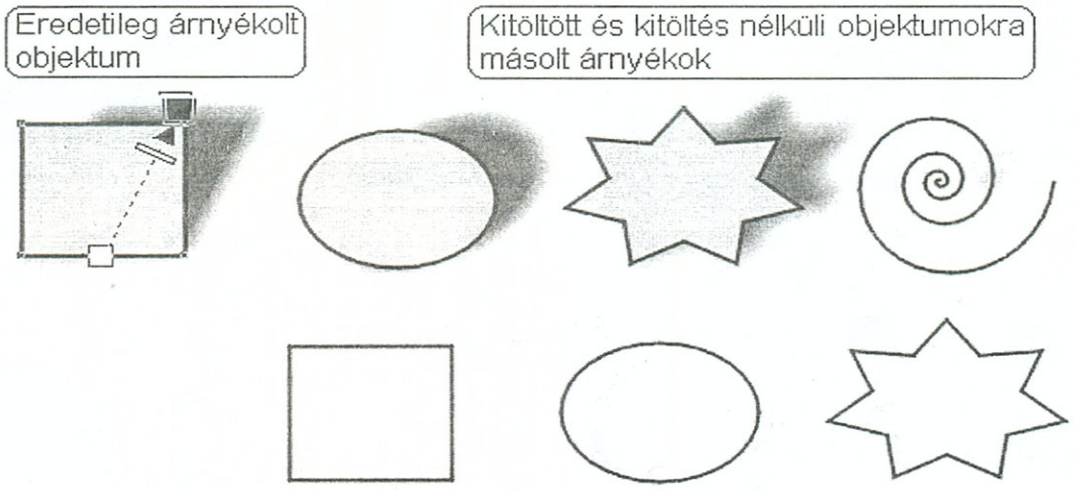
Ha a kijelölés nem sikerül, akkor a program itt is lehetőséget ad a forrásobjektum kijelölésének ismétlésre.

A vetett árnyék klónozása

Az árnyék másolásához hasonló eredménnyel jár a forrásobjektum vetett árnyék hatásának klónozása a célobjektumra. A klónozással másolt hatás megőrzi kapcsolatát a forrásobjektummal, és annak minden későbbi változása megjelenik a célobjektumra másolt hatásban.

Jelöljük ki a célobjektumot, amelyre a hatást klónozva akarjuk átmásolni, majd adjuk ki az **Effects** menü **Clone Effect** ▸ **Drop Shadow From** parancsát vagy

kattintsunk a tetszőleges eszköztárba felvett ikonra, végül a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek kontúrját a kijelölt objektumra másoljuk. A korábban, a visszavonással kapcsolatban jelzett hiba itt nem jelentkezik.

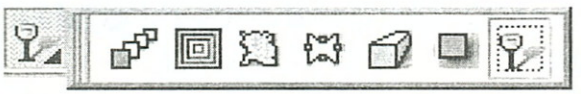


6-20. ábra

A vetett árnyék törlése

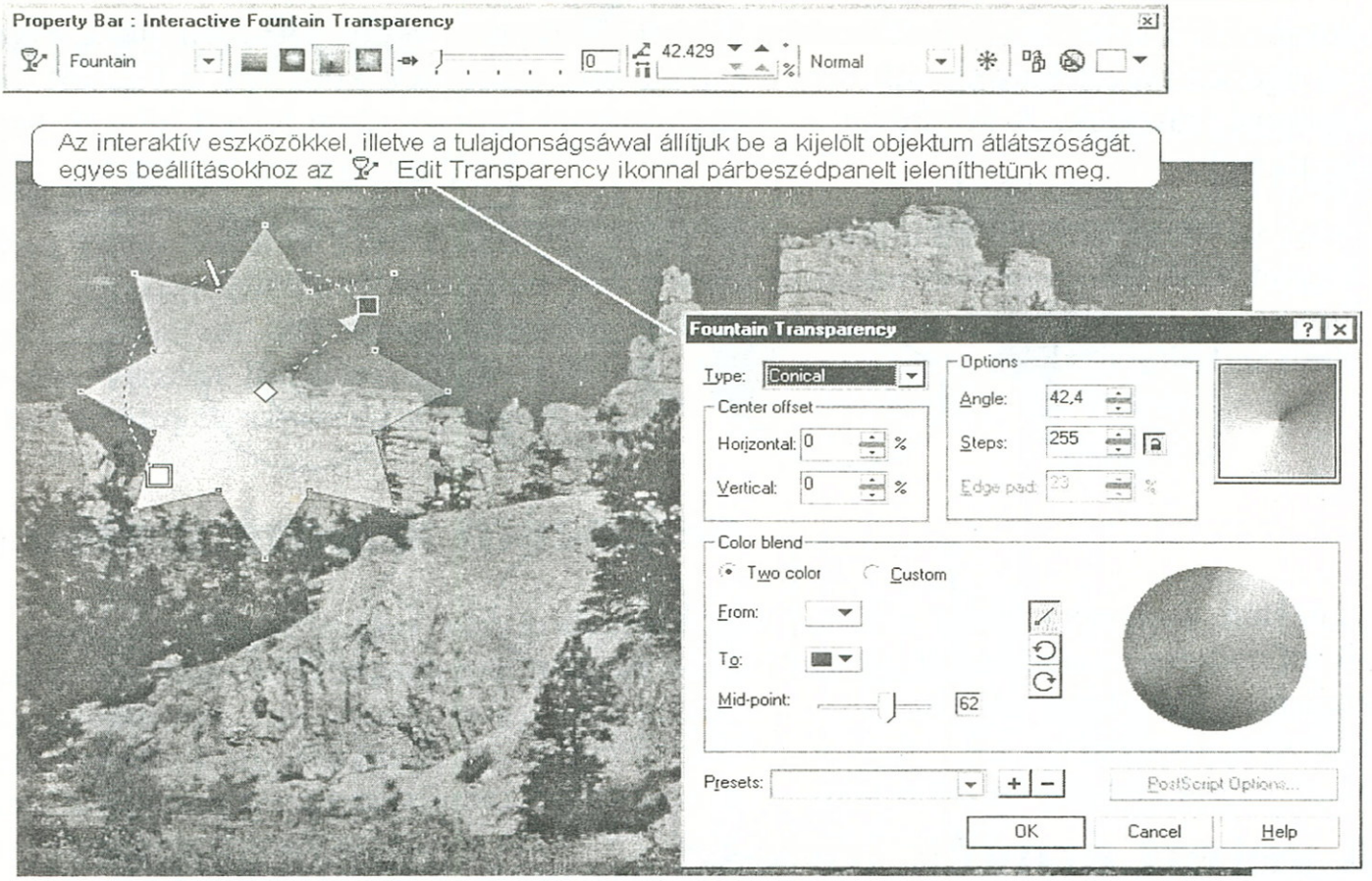
A kijelölt objektum körvonal hatását az **Effects** menü **Clear Drop Shadow** parancsával, illetve az **Interactive Drop Shadow Tool** tulajdonságsáv Clear Drop Shadow ikonjával szüntethetjük meg.

Átlátszóság



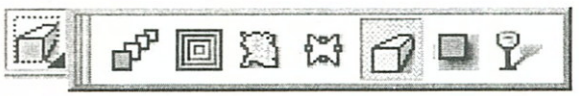
Az objektumok átlátszóságával szabályozhatjuk az egymást takaró objektumok esetében azt, hogy az alsó rajzelem részben vagy egészben megjelenjen a takarás ellenére is. Ezzel mintegy „ablak-hatást" érhetünk el. Az átlátszóság tulajdonságainak beállításával szabjuk meg a takaró objektum színét, a fényáteresztő-képesség mértékét stb.

A kijelölt objektumok átlátszóságát szintén csak a **Toolbox** eszköztár interaktív eszközével állíthatjuk be. Ennek az eszköznek a kezelését az *Interaktív rajzeszközök* című részben részletesen leírtuk. Minthogy a takaró objektumon különféle kitöltéseket állíthatunk be, az **Interactive Transparency** tulajdonságsávon megtalálható Edit Transparency ikonnal párbeszédpanelt jeleníthetünk meg, amelyen a kitöltés jellemzőit meghatározhatjuk (lásd a 6-21. ábrát).



6-21. ábra

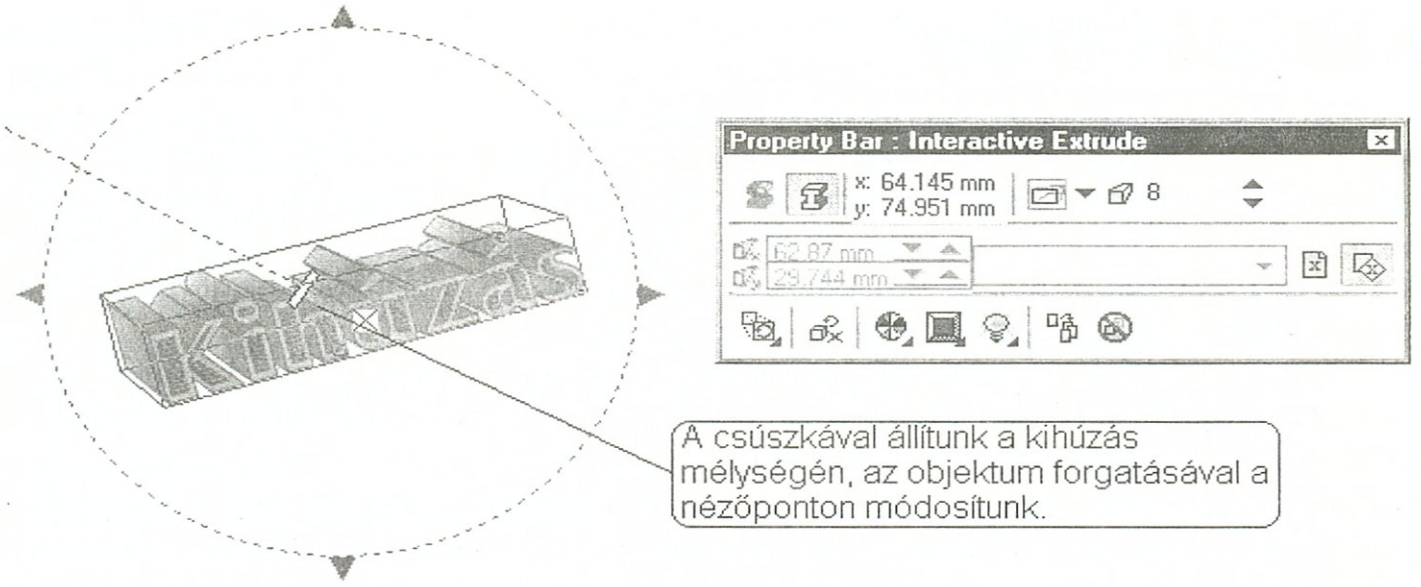
Kihúzás



A kihúzás hatással az objektumoknak (bitképek és bekezdésszövegek kivételével) térbeli megjelenést adhatunk. Mivel ez a hatás már régóta alkalmazható a CorelDRAW programban, ezért a korábbi redőnymenüs megoldást kissé átalakítva, ehhez is dokkolt ablakot készítettek.

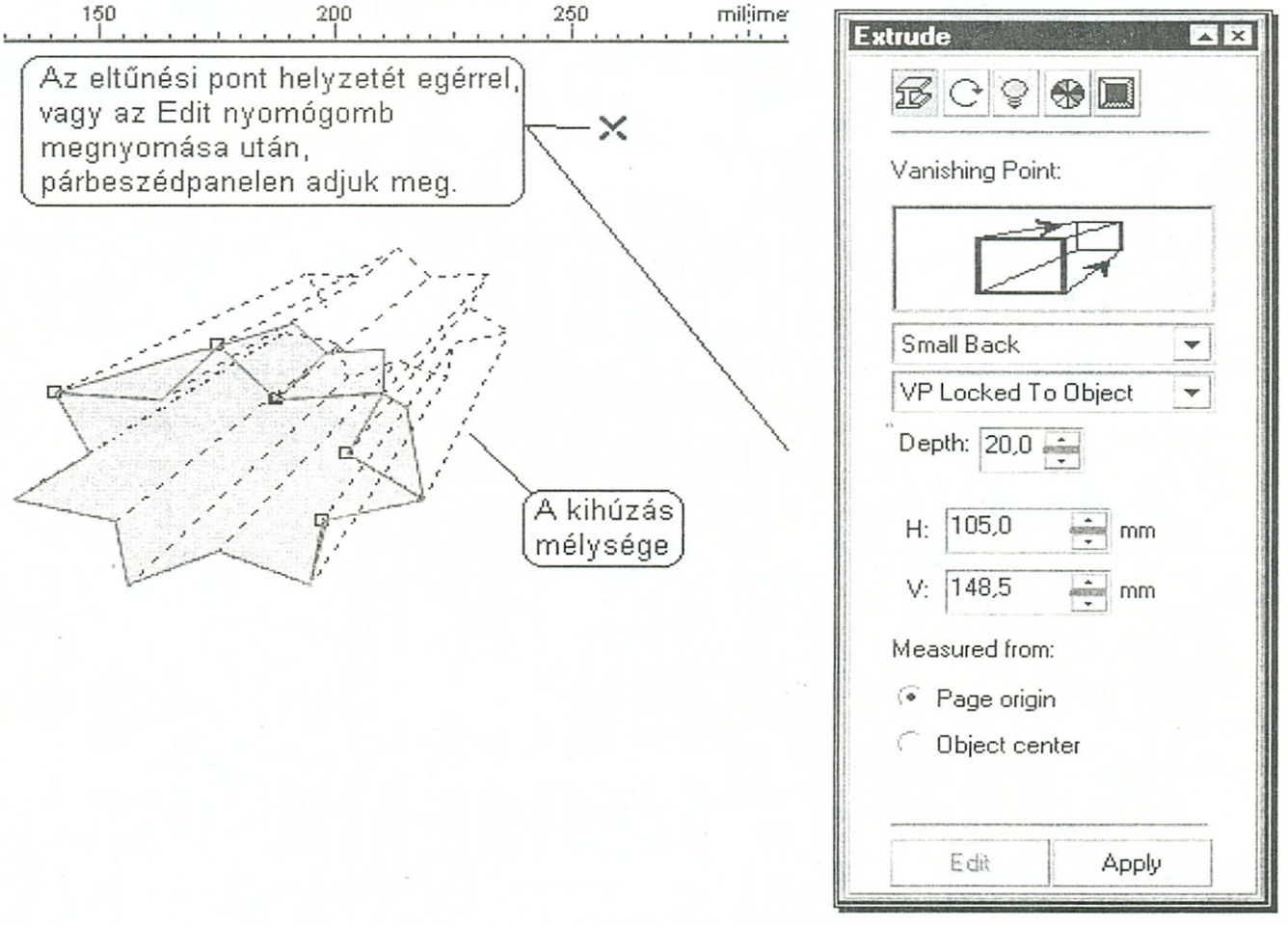
Egyszerűbb esetekben alkalmazzuk az interaktív kihúzás eszközt, amely az interaktív eszközöket tartalmazó kinyílóról választható ki. Alkalmazásával a térbeli hatást keltő kihúzás jellemzőit, például elforgatását, színét, a kihúzás mélységét, a perspektíva eltűnési pontját stb. közvetlenül a rajzon állíthatjuk be (lásd a 6-22. ábrát).

Az összetettebb (például a különféle fényforrásokat alkalmazó) kihúzások beállítására célszerűbb az Extrude Docker Window ikonnal, vagy a **Window** menü **Dockers** ▸ **Extrude**, illetve az **Effects** menü **Extrude** parancsával megjeleníteni a dokkolt ablakot (lásd a 6-23. ábrát). Itt jobban felmérhető a változtatások hatása, mint a tulajdonságsáv alkalmazásakor.



6-22. ábra

A kihúzás dokkolt ablak ikonjaival öt különböző lapot jeleníthetünk meg.

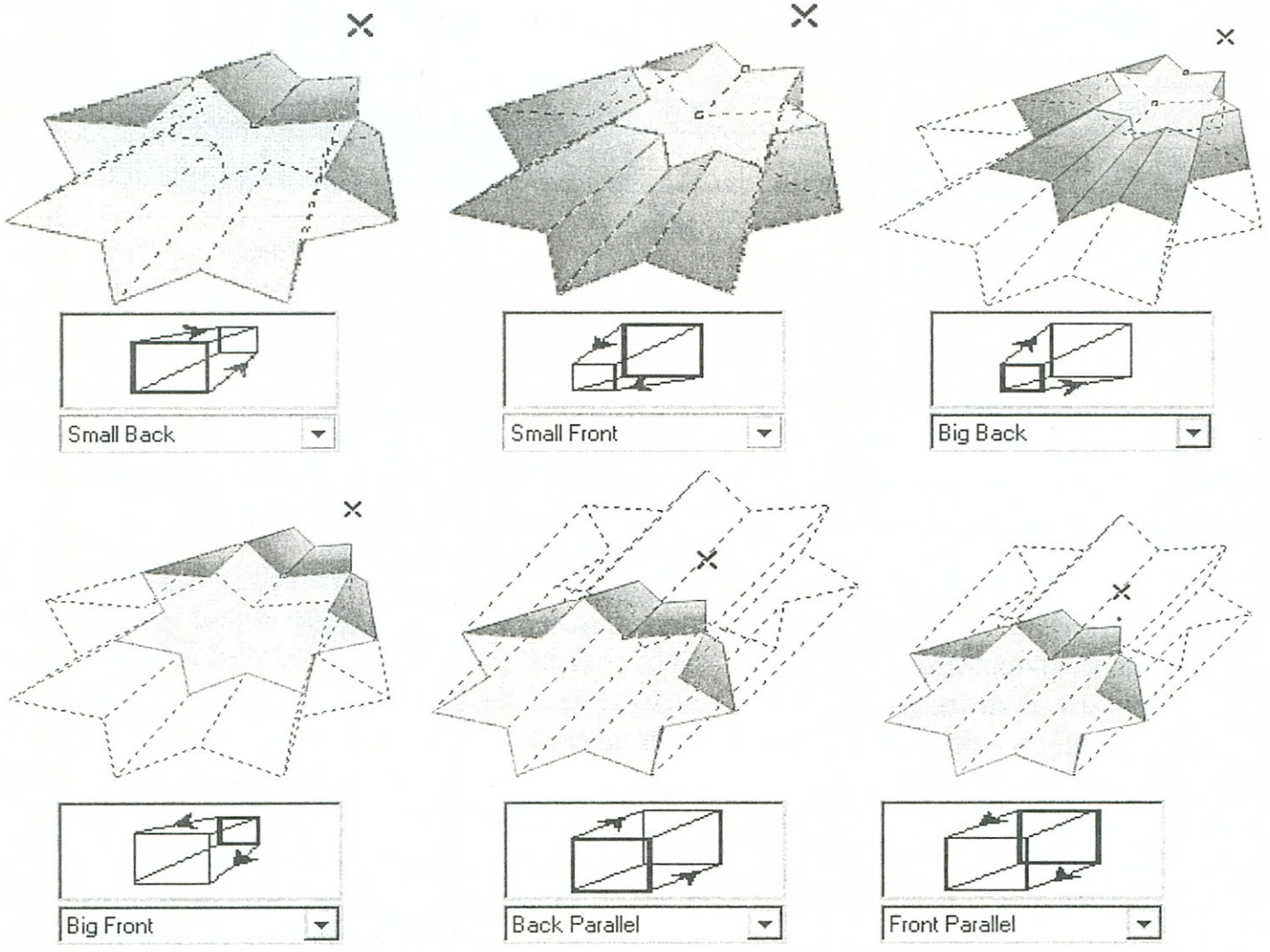


6-23. ábra

A kihúzás típusa

Az Extrude Camera ikonnal megjeleníthető lapon a kihúzás geometriájának jellemzőit, vagyis a térbeli nézőpont helyzetét határozzuk meg (lásd a 6-24. ábrát). Az ablak mezőit csak akkor érhetjük el, ha előbb az **Edit** nyomógombra kattintunk. A **Depth** mezőben adjuk meg a kihúzás mélységét. Ez az objektum előlapjától az eltűnési pont irányában mért „vastagságot" jelenti.

A kihúzott objektum perspektívát mutató élei egy pontba, az un. Eltűnési vagy homlokpontba futnak. Az eltűnési pont helyzetének módosításához mozgassuk a kurzort a pontot jelölő **x** helyzetbe. Ha a kurzor felveszi a + formát, akkor nyomjuk le a bal egérgombot és húzzuk az eltűnési pontot új helyzetébe. Ugyanezt a dokkolt ablakban koordinátákkal is megadhatjuk. A **Measured from** csoportban választókapcsolókkal adjuk meg, hogy a koordináták a laphoz vagy a kihúzott objektum középpontjához viszonyítva értendők.



6-24. ábra

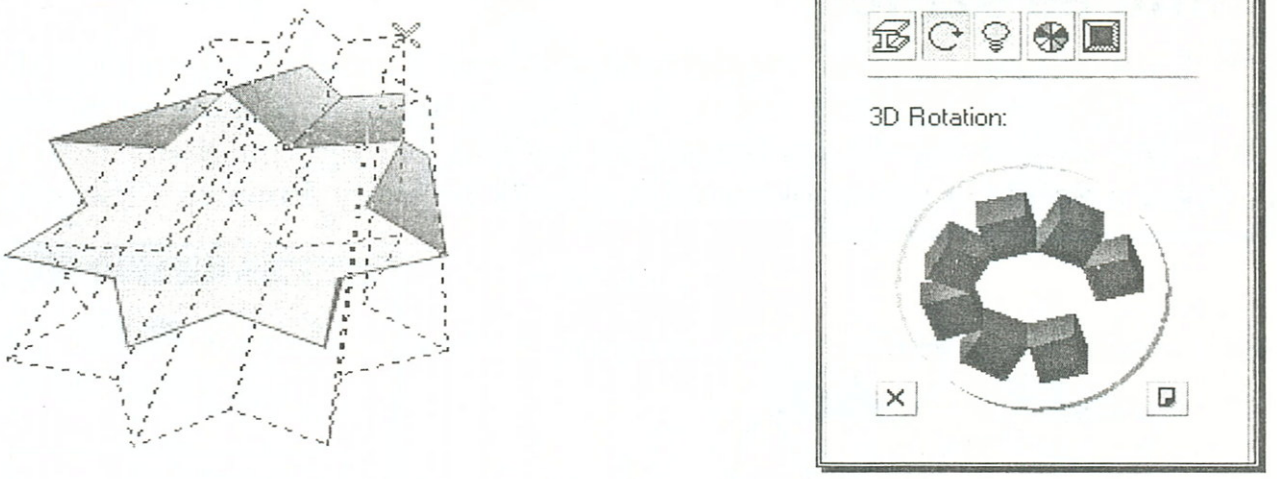
Az első (Small Front) listában adjuk meg a kihúzás típusát. A kiválasztást a lista feletti mintaablak is segíti. A jobb érthetőség kedvéért a 6-24. ábrán mintákon mutatjuk be a lehetséges elrendezéseket.

A VP Locked To Object listában választjuk ki az eltűnési pont rögzítését. A **Shared Vanishing Point** listaelem kiválasztása után megjelölt objektum eltűnési pontjához igazíthatjuk az aktuális objektum eltűnési pontját (lásd a 2-103. ábrát). A **Copy VP from** listaelemmel egy létező kihúzás eltűnési pontját vehetjük át.

A beállítást az **Apply** nyomógombbal fejezzük be, ha más lehetőséget is választanánk, akkor előbb a többi lapon végezzük el a módosításokat.

A kihúzás forgatása

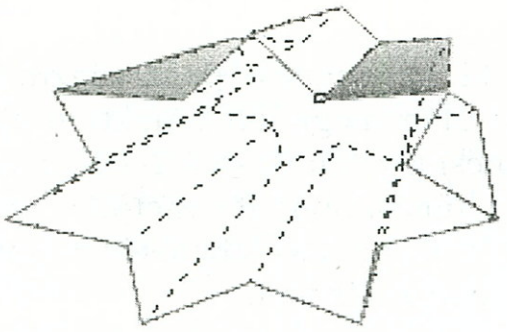
Az Extrude Rotation ikonnal megjeleníthető lapon a nem párhuzamos (parallel) kihúzású objektumok forgatását interaktív módon, a beállító ablak közepét egérrel húzva, vagy számszerű értékek megadásával állítjuk be (lásd a 6-25. ábrát). A párhuzamos (parallel) kihúzású objektumok nem forgathatók. A beállítás előtt nyomjuk meg az **Edit** nyomógombot. A számszerű értékek beviteli mezői az ikonra kattintást követően jelennek meg.

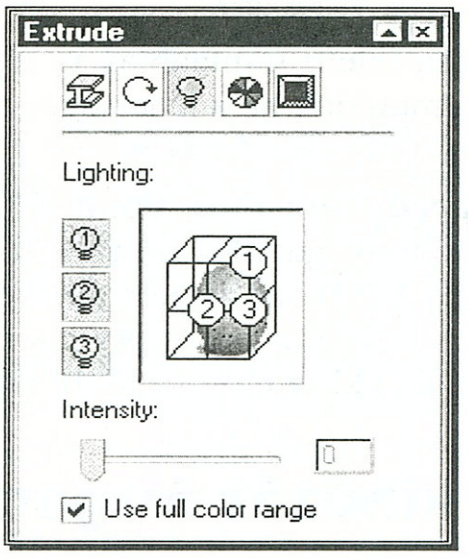


6-25. ábra

Fényforrások elhelyezése

Az Extrude Light ikonnal előrevett dokkolt ablakban a kihúzott rajzelemet megvilágító, legfeljebb három fényforrást helyezhetünk el, amelyekkel plasztikusabbá tehetjük a térhatást (lásd a 6-26. ábrát).



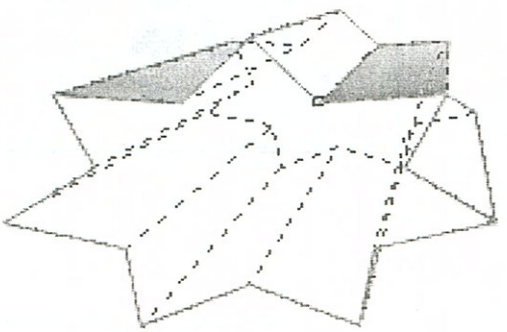


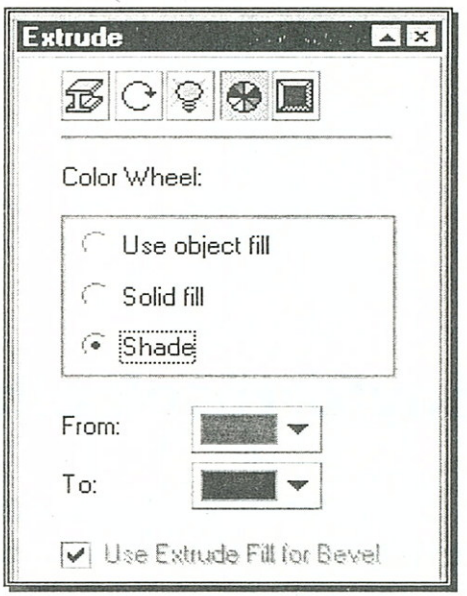
6-26. ábra

A **Lighting** listában látható ikonokkal a jobb oldali segédábrára tölthetjük a fényforrásokat. Az ikonra kattintás után mindegyik az ábra jobb felső sarkában jelenik meg, ahonnan egérrel húzhatjuk a megfelelő helyzetbe, a beállító segédábra egy másik rácspontjába. A fényforrások intenzitása kijelölésük után egyenként adható meg az **Intensity** csúszkával, vagy a mögötte látható mezőbe írva.

A kihúzás színei

Az Extrude Color ikonnal megjeleníthető lapon a kihúzás színeit állítjuk be (az **Edit** nyomógombra kattintás után). Ez lehet az objektum színével megegyező, ekkor a **Use object fill** választókapcsolót jelöljük be, egy meghatározott díszítőszín, ekkor a **Solid fill** választókapcsolót jelöljük be, vagy átmenetes **(Shade)**.



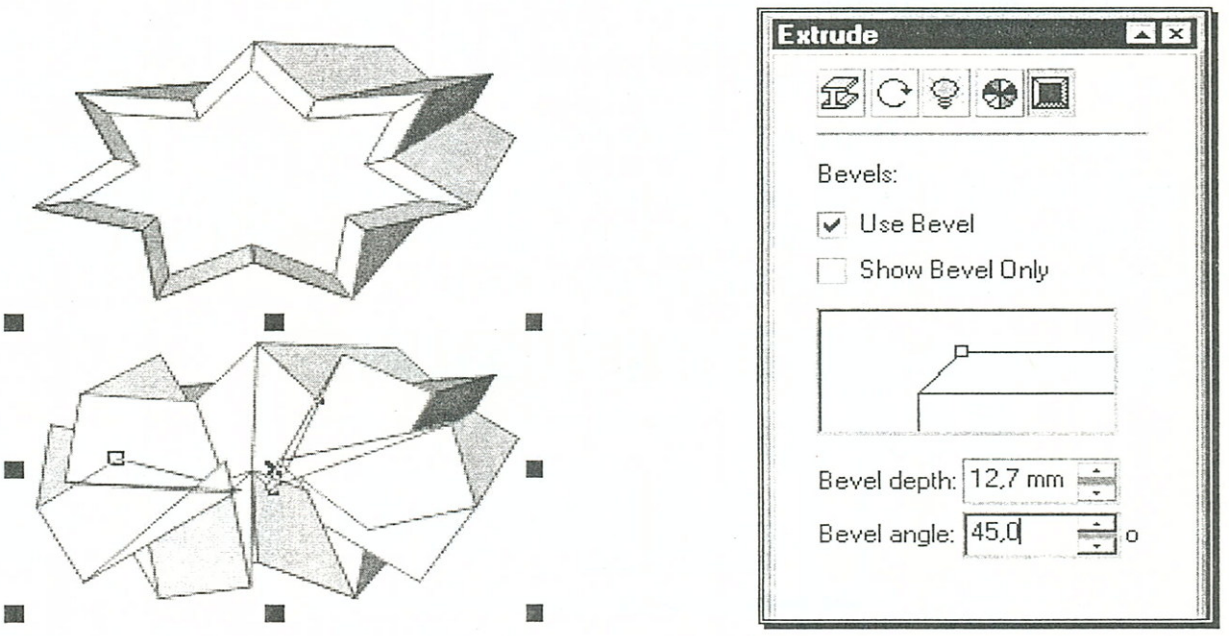


6-27. ábra

Árnyékolt kihúzás esetén a kihúzás két szélső színét a **From** és a **To** listákban állítjuk be (lásd a 6-27. ábrát). Ekkor a program e két szélső szín között egyenes színfutást alkalmaz. A **Solid fill** választókapcsolóval egy meghatározott színű kitöltést alkalmazhatunk a kihúzás összes oldalán. A **Use object fill** választókapcsolót választva a szín csak akkor jelenik meg az oldalakon, ha az objektum kitöltött, egyébként csak egy drótvázat láthatunk.

A kihúzás letörése

Az Extrude Bevel lapon a kihúzott objektumot „leélezhetjük" (lásd a 6-28. ábrát). A letörés méretét a **Bevel depth** mezőben vagy a mintaablakban adjuk meg.



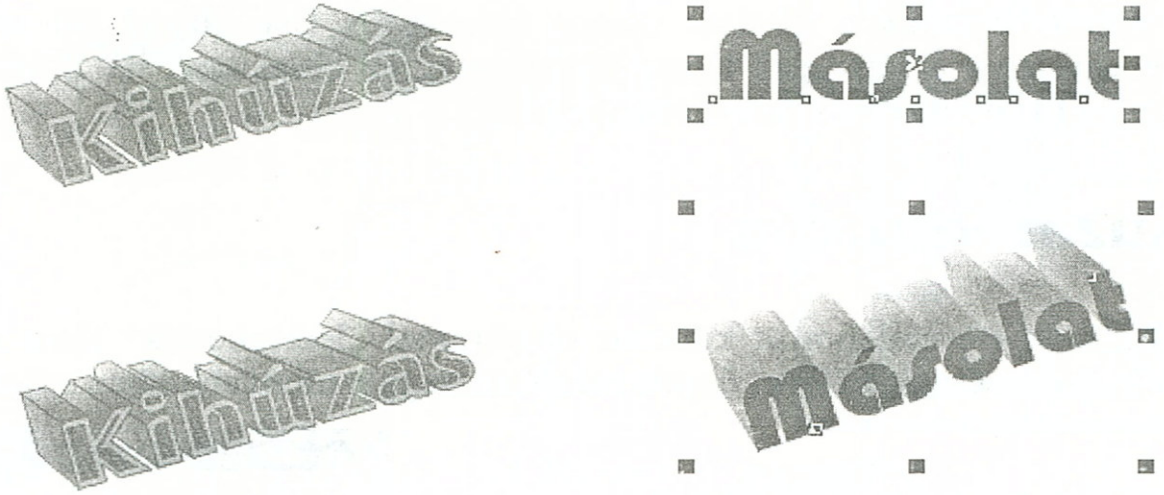
6-28. ábra

Túl nagy letörés megadása esetén a program érdekes objektumot alkotva reagál (lásd a 6-28. ábra alját).

A kihúzás másolása

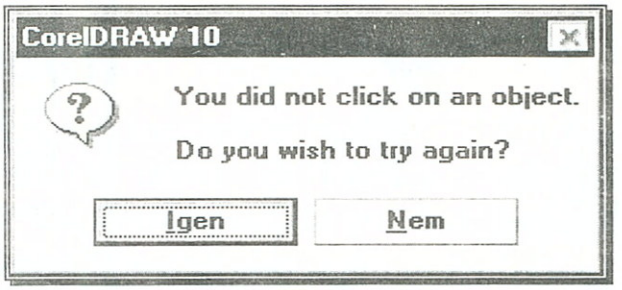
Bármely kihúzott objektum kihúzási tulajdonságai átmásolhatók tetszőleges olyan rajzelemre, amelyen kihúzást egyébként is beállíthatunk (például bitképre és bekezdésszövegre nem alkalmazható). Először jelöljük ki azt az objektumot, amelyre a hatást át akarjuk másolni. Utána adjuk ki az **Effects** menü **Copy Effect** ▸ **Extrude From** parancsát (vagy kattintsunk az Interactive Extrude Tool tulajdonságsáv Copy Extrude Properties ikonjára), majd a ➡ formájúra változott egér-

kurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek kihúzását a kijelölt objektumra másoljuk.



6-29. ábra

Ha a kijelölés nem sikerül, akkor a program lehetőséget ad az ismétlésre. A hibás kattintást követően megjelenő párbeszédpanelen válasszuk a **Yes** nyomógombot, ha ismételten próbálkozunk a forrásobjektum kijelölésével.



6-30. ábra

A kihúzás klónozása

A kihúzás másolásához hasonló eredménnyel jár a forrásobjektum kihúzás hatásának klónozott másolása a célobjektumra. Lényeges különbség, hogy az így másolt hatás megőrzi kapcsolatát a forrásobjektummal, és annak minden későbbi változása megjelenik a célobjektumra másolt hatásban.

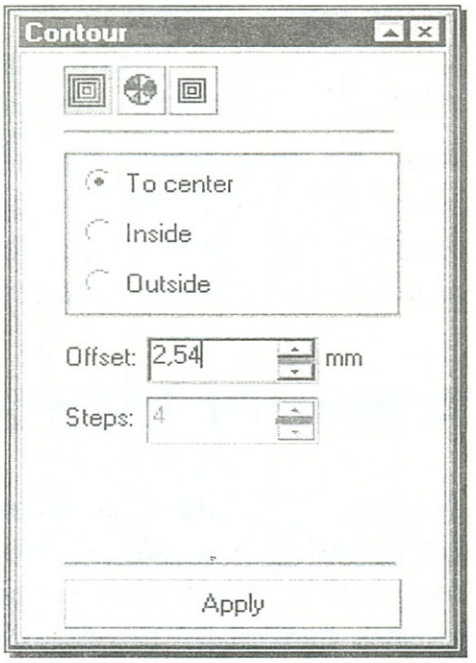
Először jelöljük ki azt az objektumot, amelyre a hatást klónozva akarjuk átmásolni, majd adjuk ki az **Effects** menü **Clone Effect ▸ Extrude From** parancsát, végül a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek kihúzását a kijelölt objektumra másoljuk.

A kihúzás törlése

A kijelölt objektum kihúzás hatását az **Effects** menü **Clear Extrude** parancsával, illetve az **Interactive Extrude Tool** tulajdonságsáv Clear Extrude ikonjával szüntethetjük meg.

Kontúr

Csoportosított rajzelemek, bittérképek, bekezdésszövegek és beágyazott objektumok kivételével az objektumokon a kontúr hatással az objektum kitöltője és körvonala között képezhetünk átmenetet. Ennek során az eredeti körvonallal koncentrikus rajzelemek jönnek létre. Ezt a hatást is alkalmazhatjuk az interaktív kontúr eszközzel, illetve a Contour Docker Window ikonnal vagy a **Window** menü **Dockers** ▸ **Contour**, vagy az **Effects** menü **Contour** parancsával, esetleg a Ctrl+F9 billentyűkombinációval megjeleníthető dokkolt ablakon keresztül (lásd a 6-31. ábrát). Az interaktív eszközök alkalmazásával korábban külön fejezetben foglalkoztunk.



6-31. ábra

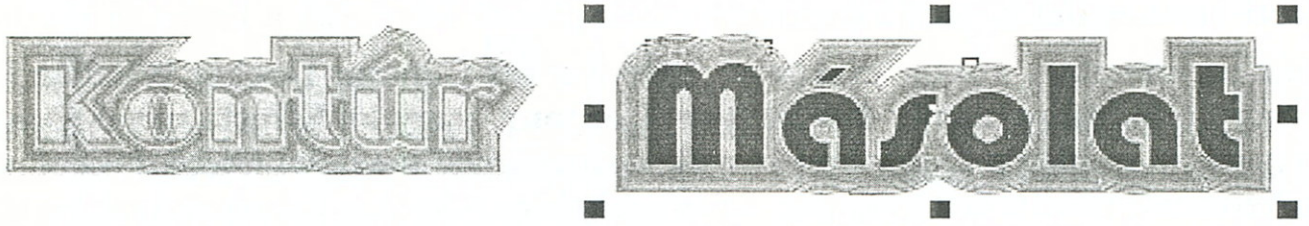
Az **Offset** mezőben adjuk meg az átmeneti objektumok közötti távolságot, a **Steps** mezőben határozzuk meg az átmeneti lépések számát. E két érték összefügg, ha a megadott paraméterekkel készített átmeneti objektumok nem férnek el az eredeti objektumon belül, akkor a program automatikusan csökkenti a lépések számát. A kontúr hatás is dinamikus kapcsolatban van a forrásobjektummal, így az eredeti

rajzelem módosítását (például a grafikus szöveg szerkesztését) azonnal követi. A **To Center** választókapcsolóval az objektum körvonalától közepe felé, a közepéig hozhatunk létre átmeneti objektumokat. Ekkor a lépések száma nem, csak eltolása adható meg. Az **Inside** rádiógombbal szintén az objektum belseje felé készítünk átmeneteket, de itt a lépések számát is megadhatjuk.

Az **Outside** választókapcsolóval az átmeneti alakzatok az eredeti körvonaltól kifelé jönnek létre (lásd még a 2-93, 2-94, 2-95. ábrákat is).

A kontúr másolása

A kontúr hatás is másolható minden olyan rajzelemre, amelyen kontúrt egyébként is beállíthatunk (például bitképre és bekezdésszövegre nem alkalmazható).



6-32. ábra

Először jelöljük ki azt a célobjektumot, amelyre a hatást át akarjuk másolni. Utána adjuk ki az **Effects** menü **Copy Effect** ▸ **Contour From** parancsát (vagy kattintsunk az Interactive Contour Tool tulajdonságsáv Copy Contour Properties ikonjára), majd a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek kontúrját a kijelölt objektumra másoljuk. Ha a kijelölés nem sikerül, akkor a program itt is lehetőséget ad a forrásobjektum kijelölésének ismétlésre.

A kontúr klónozása

A kontúr másolásához hasonló eredménnyel jár a forrásobjektum kontúr hatásának klónozott másolása a célobjektumra. Lényeges különbség, hogy az így másolt hatás megőrzi kapcsolatát a forrásobjektummal, és annak minden későbbi változása megjelenik a célobjektumra másolt hatásban.

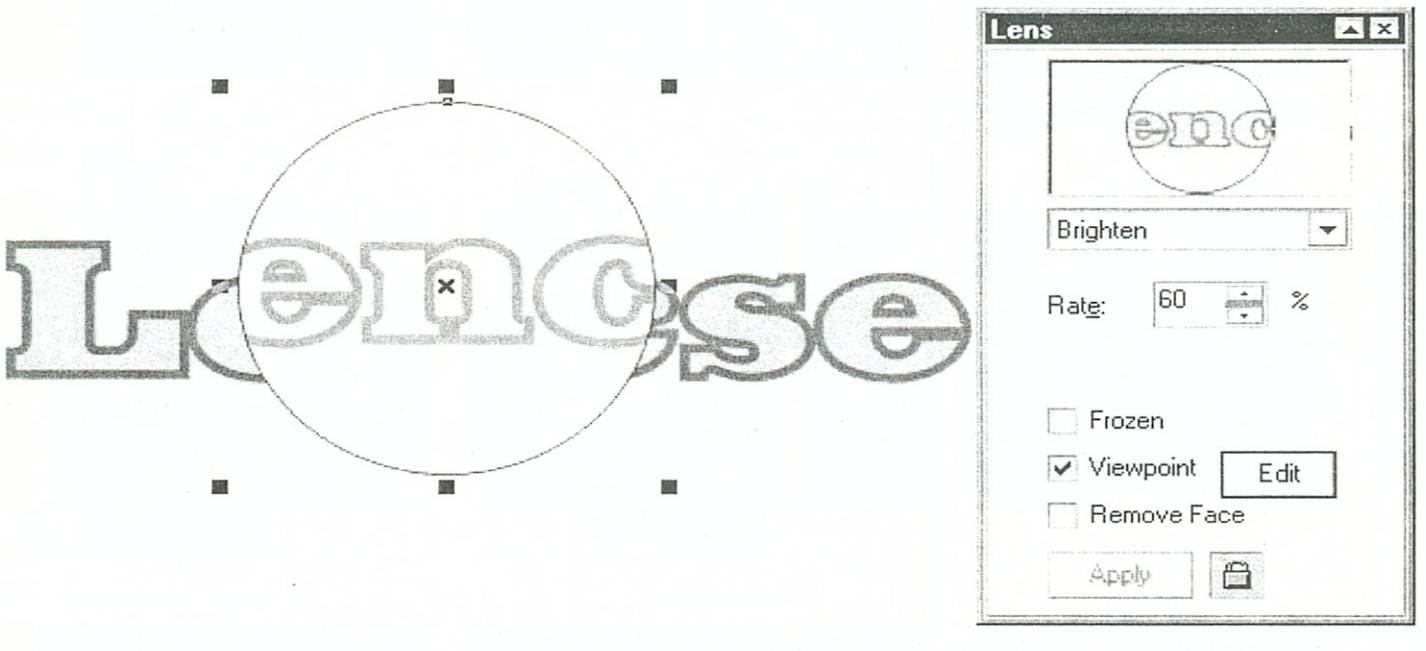
Jelöljük ki a célobjektumot, amelyre a hatást klónozva akarjuk átmásolni, majd adjuk ki az **Effects** menü **Clone Effect** ▸ **Contour From** parancsát, végül a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek kontúrját a kijelölt objektumra másoljuk. A korábban, a visszavonással kapcsolatban jelzett hiba itt nem jelentkezik.

A kontúr törlése

A kijelölt objektum körvonal hatását az **Effects** menü **Clear Contour** parancsával, illetve az **Interactive Contour Tool** tulajdonságsáv Clear Contour ikonjával szüntethetjük meg.

Lencse

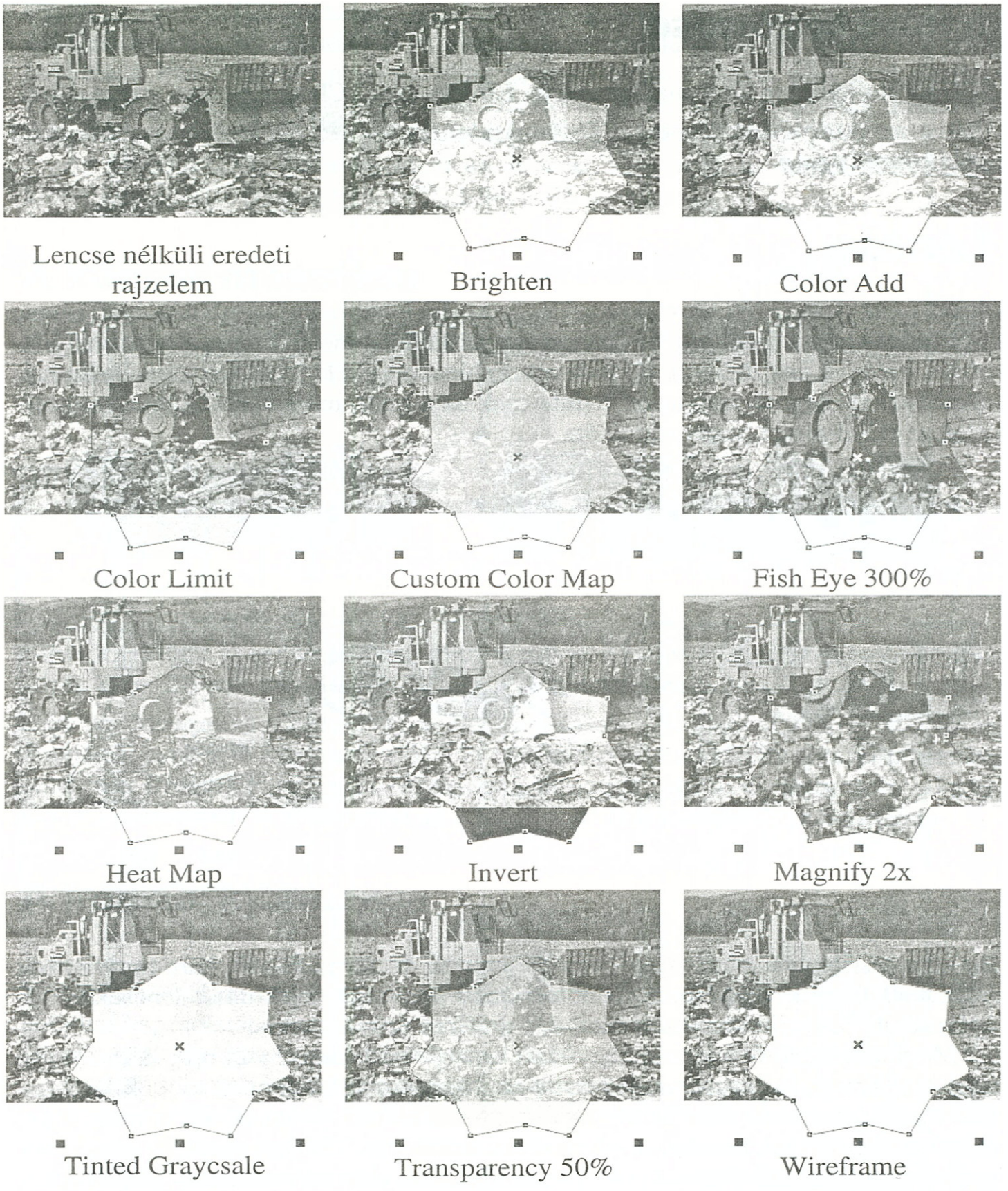
A Lens Docker Window ikonnal vagy az Alt+F3 billentyűkombinációval, illetve a **Window** menü **Dockers** ▸ **Lens**, vagy az **Effects** menü **Lens** parancsával jelenítjük meg a **Lens** dokkolt ablakot, amely tizenegy, a kiválasztott rajzobjektumra alkalmazható lencsét tartalmaz. Szinte csak ez a hatás maradt változatlan megjelenésű az előző programváltozatok óta.



6-33. ábra

Az egymást legalább részben fedő objektumok közül a „felső", zárt vagy nyitott körvonallal rendelkező (és nem objektumcsoport tag) objektumot lencseként alkalmazhatjuk. E célra felhasználhatjuk a grafikus szövegeket is.

Meghatározhatjuk a lencse nagyítását és egyéb tulajdonságait, megváltoztatható az elem külseje. A lencséken keresztül az objektumok különböző módokon szemléltethetők. A lencse készítéséhez tehát alulra kell helyeznünk azt a tetszőleges rajzelemet, amelyet lencsén át akarunk szemléltetni, fölé helyezzük a lencse elemet. A lencsének alkalmazott zárt görbe kijelölése után választunk a dokkolt ablak lehetőségei közül (lásd a 6-33. ábrát), majd az **Apply** nyomógombra kattintunk.

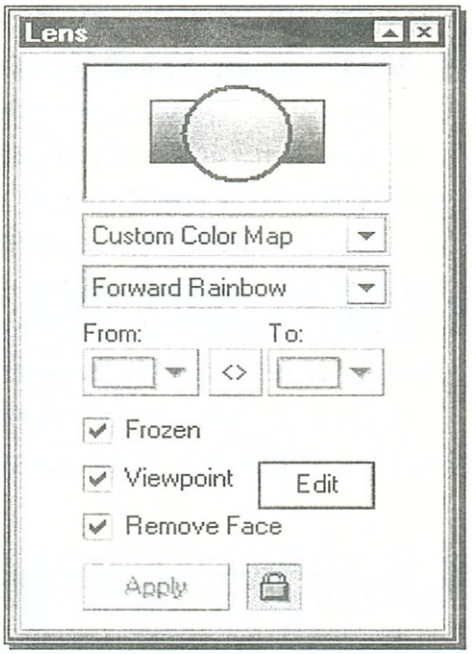

Lencse nélküli eredeti rajzelem
Brighten
Color Add
Color Limit
Custom Color Map
Fish Eye 300%
Heat Map
Invert
Magnify 2x
Tinted Graycsale
Transparency 50%
Wireframe

6-34. ábra

A bekezdéses szövegeket viszont lencseként nem, lencse alatti, nagyított objektumként annál inkább hasznosíthatjuk (lásd a 6-35. ábrát).

6-35. ábra

A lencse szerkesztése



6-36. ábra

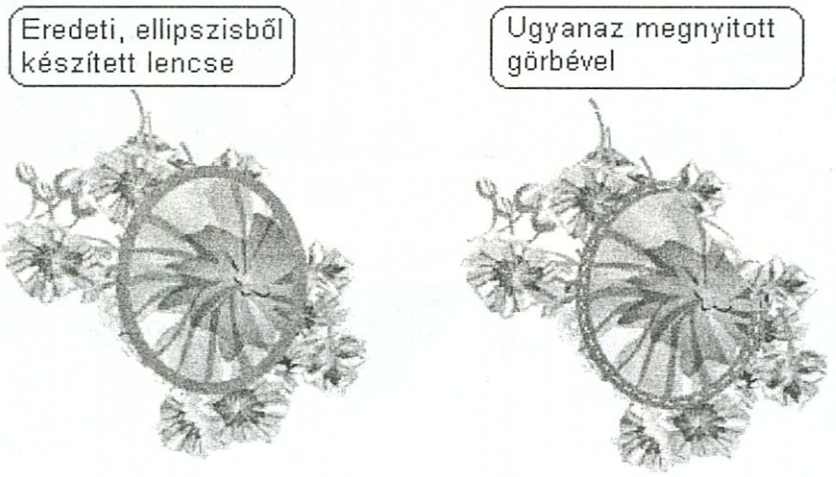
A **Frozen** jelölőnégyzet kiválasztása a lencse alatti terület tartalmát rögzíti. A rögzített lencsék alatti tartalom a lencse áthelyezése után is megmarad. A **Viewpoint** jelölőnégyzet kiválasztásával a rajz egy másik részére hivatkozhatunk, ha megnyomjuk az ekkor megjelenő **Edit** nyomógombot. A nézőpont nem egeres (hanem koordinátákkal, a beviteli mezőben mezőben megadott) kijelölése után kattintsunk az **End** nyomógombra, majd az **Apply** nyomógombra.

Az egyes lencsetípusoknál alkalmazható **Remove Face** jelölőnégyzet bejelölése csak ott engedélyezi a hatás megjelenését, ahol objektum van a lencse alatt (például a komplementer színeket alkalmazó *Invert* típus esetén a fehér papírlap a nem fedett részeken nem jelenik meg feketén, ha ezt a jelölőnégyzetet bekapcsoljuk).

A lencse is dinamikus kapcsolatban van az objektummal, így a lencse alakjának a Shape formázóeszközzel történő módosítását automatikusan követi. Mivel lencsét még nyílt görbéből, akár spirálisból is készíthetünk, a zárt görbék megnyitása sem jár a lencse hatás törlésével (lásd a 6-37. ábrát). Mint az ábrán látható, a program a nyílt görbe végpontjait nem látszó egyenessel köti össze.

A lencsének a dokkolt ablakban beállított típusától függően más és más jellemzőit adhatjuk meg, például a halszem *(Fish Eye)* és nagyítás *(Magnify)* típusoknál

megadhatjuk a nagyítás értékét. A többi lencsetípus általában a lencse objektum átlátszóságára és színére hat, illetve az alatta lévő objektumok színének módosításával emeli ki a hatást.



6-37. ábra

A lencse másolása

A lencse hatás is másolható minden olyan felül lévő rajzelemre, amelyen lencsét egyébként is beállíthatunk (például bitképre és bekezdésszövegre nem alkalmazható). Először jelöljük ki azt a célobjektumot, amelyre a hatást át akarjuk másolni. Utána adjuk ki az **Effects** menü **Copy Effect ▸ Lens From** parancsát, majd a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek lencse jellemzőit a kijelölt objektumra másoljuk.

Ha a kijelölés nem sikerül, akkor a program itt is lehetőséget ad a forrásobjektum kijelölésének ismétlésre.

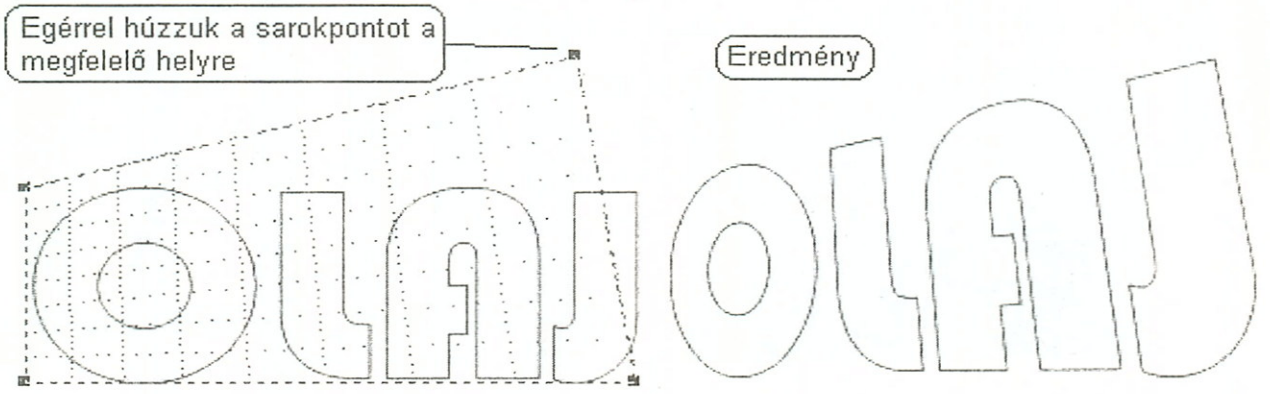
A lencse törlése

A kijelölt objektum lencse hatását a **Lens** dokkolt ablak megjelenítése után, a *No Lens Effect* listaelem kiválasztásával szüntethetjük meg.

Perspektíva hozzáadása

A Perspective ikonnal vagy az **Effects** menü **Add Perspective** parancsával térhatást adhatunk nyílt és zárt görbékhez, grafikus szövegekhez. Ez a rajzelem

befoglaló sarkainak mozgatását teszi lehetővé, tehát egyfajta speciális burkológörbe alkalmazásának felel meg (lásd a 6-38. ábrát)



6-38. ábra

A távlat másolása

A perspektívát az **Effects** menü **Copy Effect ▸ Perspective From** parancsával másolhatjuk bármely olyan rajzelemre, amelyhez egyébként is adhattunk volna ilyen módon térhatást (ezek közé nem tartozik a bekezdéses szöveg).

A távlat törlése

A kijelölt objektum perspektív hatását az **Effects** menü **Clear Perspective** parancsával távolíthatjuk el.

PowerClip befoglaló

Az **Effects** menü **PowerClip** almenüjének parancsaival a munkaablakba töltött bitképet egy befoglaló idomnak adhatjuk át. Ehhez először készítsük el a befoglalót, utána töltsük be a bitképet (vagy jelöljünk ki egyet a dokumentumba már betöltött bittérképek közül), majd adjuk ki az **Effects/PowerClip ▸ Place Inside Container** parancsot vagy kattintsunk a testreszabás során tetszőleges eszköztárba helyezhető Place Inside Container ikonra. Ezután a nyílformára változott kurzorral jelöljük meg a befoglaló rajzelemet, amely akár grafikus szöveg is lehet (lásd a 6-39. ábrát).

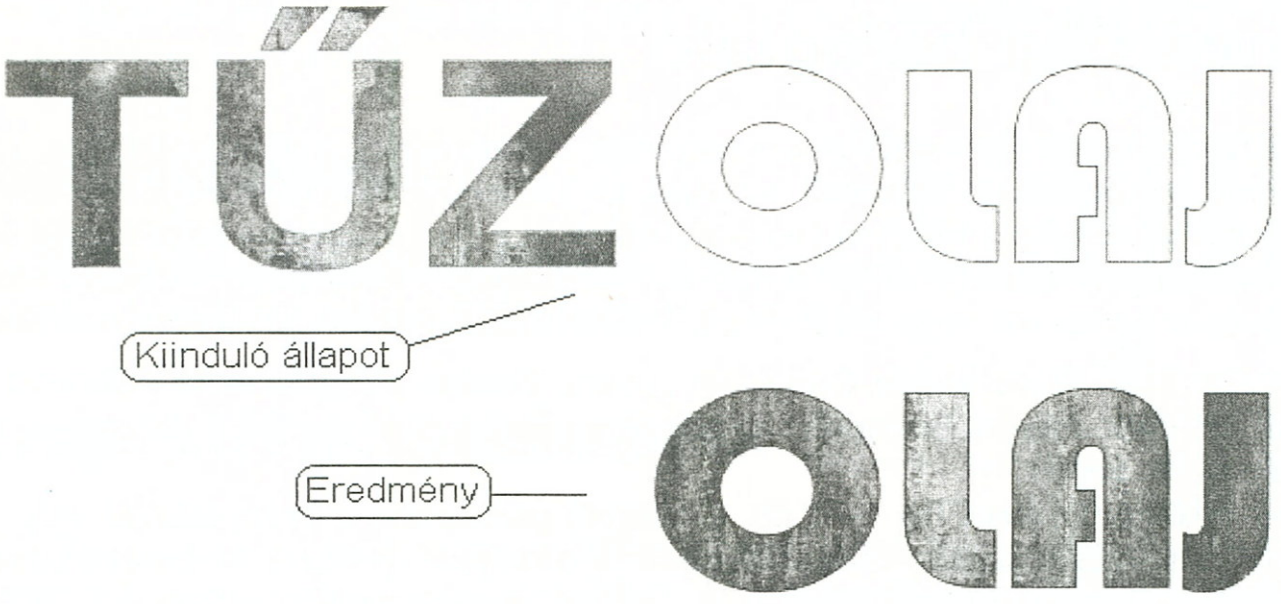
Az **Effects/PowerClip ▸ Edit Contents** paranccsal a befoglalóval való kapcsolat megőrzése mellett módosíthatunk a bitképen (például megváltoztathatjuk helyét, átméretezhetjük egérrel). A bitkép szerkesztését ekkor az **Effects/PowerClip ▸ Finish Editing This Level** paranccsal fejezzük be.

6-39. ábra

A befoglaló hatás másolása

A befoglaló hatás másolásához már nincs szükség az eredeti bittérképre, hiszen azt korábban betöltöttük egy tárolóba. Készítsük el az új tárolót, majd adjuk ki az **Effects** menü **Copy Effect ▸ PowerClip From** parancsát, utána a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek tároló jellemzőit a kijelölt objektumra másoljuk.

A 6-40. ábrán látható példán megfigyelhetjük, hogy a hatás némi változással került átmásolásra, ugyanis a bittérkép az eredeti kép más részletét ábrázolja. Ilyenkor az **Effects/PowerClip ▸ Edit Contents** paranccsal áthelyezhetjük az új tárolón belül másik helyre a bittérképet.



6-40. ábra

A befoglaló hatás törlése

A befoglaló hatás törléséhez jelöljük ki a hatást tartalmazó tárolót. Utána adjuk ki az **Effects/PowerClip ▸ Extract Contents** parancsát vagy kattintsunk az Extract Contents ikonra, amely kivonja a tároló objektumból a betöltött bittérképet, ami azután törölhető, módosítható áthelyezhető (lásd a 6-41. ábrát).

6-41. ábra

Objektumok torzítása

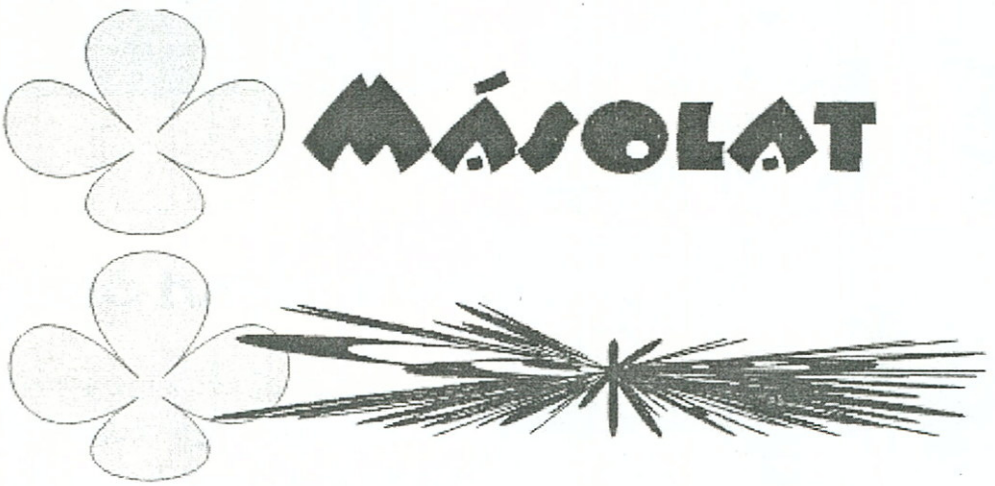
Az interaktív eszközök kinyílójáról kiválasztható Interactive Distortion eszközzel a kijelölt objektum élei, sarkai lekerekíthetők, illetve a csúcsok hegyesebbre húzhatók, elforgathatók, szaggathatók (lásd a 2-97. ábrát).

A torzítás másolása

Bármely torzított objektum kihúzási tulajdonságai átmásolhatók tetszőleges olyan rajzelemre, amelyen torzítást egyébként is beállíthatunk (például bitképre és bekezdésszövegre nem alkalmazható) és más hatást még nem érvényesítettünk (pél-

dául kihúzott objektumokat nem torzíthatunk – ha ilyesmire van szükségünk, akkor előbb torzítsunk, utána húzzuk ki a torzított rajzelemet).

Először jelöljük ki azt az objektumot, amelyre a hatást át akarjuk másolni. Utána adjuk ki az **Effects** menü **Copy Effect ▸ Distortion From** parancsát (vagy kattintsunk az **Interactive Distortion Tool** tulajdonságsáv Copy Distortion Properties ikonjára), majd a ➡ formájúra változott egérkurzorral kattintsunk arra a rajzelemre, amelynek torzítását a kijelölt objektumra másoljuk. A torzítást alkalmazhatjuk grafikus szövegre is (lásd a 6-42. ábrát).



6-42. ábra

Ha a kijelölés nem sikerül, akkor a program lehetőséget ad az ismétlésre. A hibás kattintást követően megjelenő párbeszédpanelen válasszuk a **Yes** nyomógombot, majd ismételten próbálkozhatunk a torzítási mintaként szereplő forrásobjektum kijelölésével.

A torzítás törlése

A kijelölt objektum torzítását az **Effects** menü **Clear Distortion** parancsával, illetve az **Interactive Distortion Tool** tulajdonságsáv Clear Distortion ikonjával szüntethetjük meg.

7. fejezet

BITKÉPEK

Tartalom

BITKÉP IMPORTJA 342
KÉPRÉSZLET BETÖLTÉSE 343
KÉPBETÖLTÉS 344
KÉPBETÖLTÉS 344
KÉPBETÖLTÉS KAMERÁBÓL 346
KÉPBETÖLTÉS OBJEKTUMKÉNT 348
OBJEKTUMOK BITKÉPPÉ ALAKÍTÁSA 349
BITKÉP ÁTMÉRETEZÉSE 350
BITKÉP KONVERTÁLÁSA 351
BITKÉP SZERKESZTÉSE 356
BITKÉPEK HATÁSAI 360
HELYI KIEGYENLÍTÉS 362
SZÍNÖSSZETEVŐK MÓDOSÍTÁSA 363
A FÉNYERŐ, KONTRASZT ÉS INTENZITÁS BEÁLLÍTÁSA 365
SZÍNKIEGYENLÍTÉS 365
A GAMMA ELTOLÁS BEÁLLÍTÁSA 366
HSL ÖSSZETEVŐK BEÁLLÍTÁSA 367
SZÍNCSERE 369
BITKÉP TRANSZFORMÁCIÓK 370
GRAFIKUS HATÁSOK 371
TÉRBELI HATÁSOK 371
MŰVÉSZI KÉZJEGYEK 374
JAVÍTÓ, ELKENŐ SZŰRŐK 378
SZÍNÁTALAKÍTÁS 380
KÖRVONAL KERESÉS 381
KREATÍV MEGOLDÁSOK 382
TORZÍTÁSOK 386
ZAJKEZELÉS 389
ÉLESÍTÉS 391

Ez a fejezet a bitképek, vagyis raszteres, fényképszerű rajzelemekkel kapcsolatos műveleteket tárgyalja. A CorelDRAW programcsomag része a Corel PHOTO-PAINT program is, amely igazán kiváló képességekkel rendelkező fotoretusáló, képmanipuláló eszköz. Ennek számtalan lehetősége közül néhányat (többnyire a képekre vonatkozó különleges hatások kialakítását, vagyis általában a Photoshop programmal kompatíbilis grafikus szűrők alkalmazását) beépítették a CorelDRAW programba is. Ennek oka az, hogy a CorelDRAW dokumentumok rendszerint „hibrid" tartalmúak, vagyis raszteres és vektoros elemek komplex összességét jelentik. Ugyanakkor a raszteres képszerkesztő is egyre több olyan tulajdonságot kap, amelyek korábban csak vektoros szerkesztőkben fordultak elő (ilyen például a rétegek, objektumok kezelése). Végső soron egyfajta konvergáló fejlődésnek vagyunk tanúi (ez igaz a konkurens termékekre – többek közt az említett Adobe Photoshop és Illustrator programokra is).

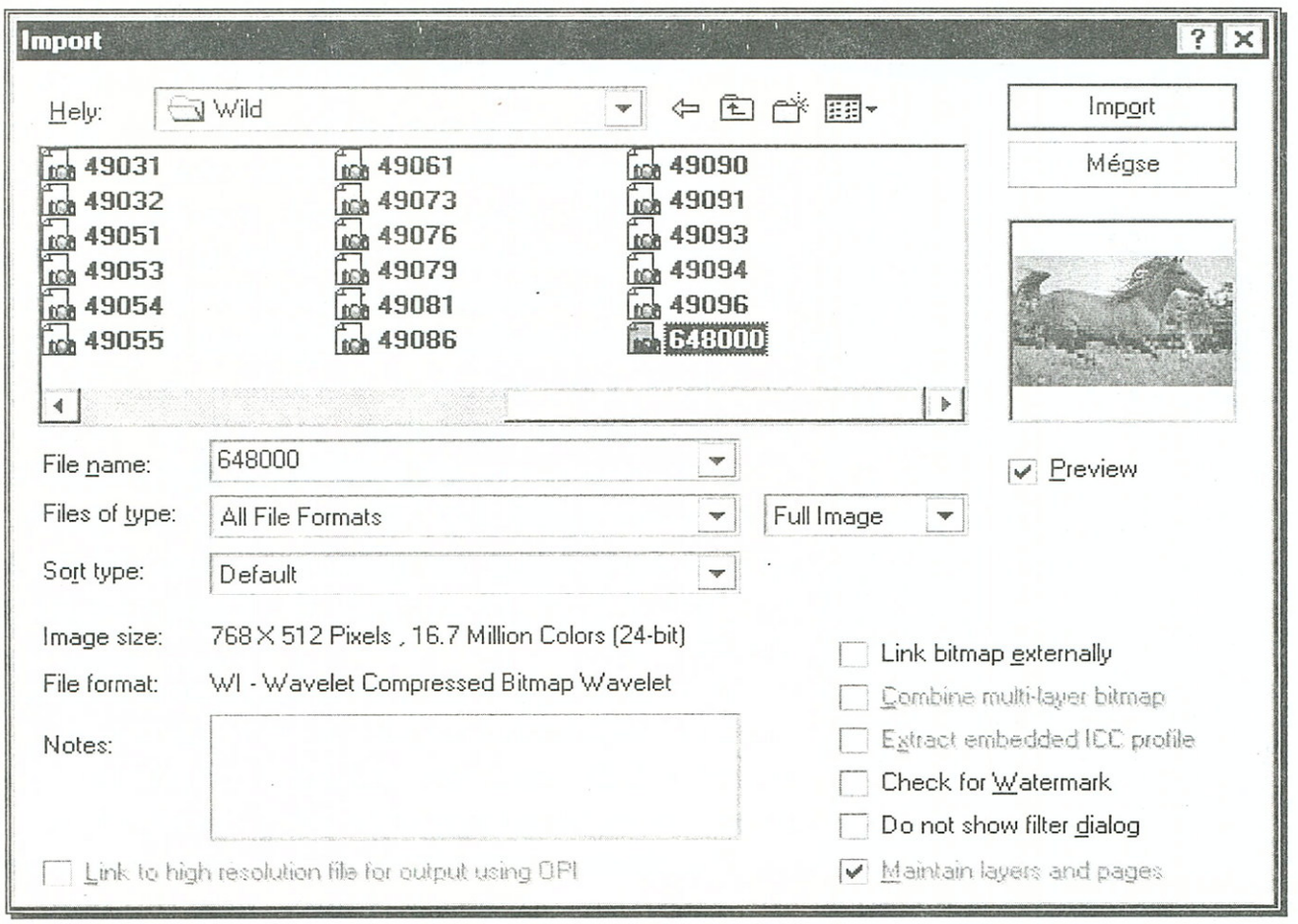
A CorelDRAW-ban kialakított dokumentumainkhoz felhasználhatjuk a programcsomag 3. telepítő CD lemezén található objektum, ecset, képszóró és fényképgyűjtemény darabjait is.

Bitképeket betölthetünk a vágólapon keresztül, vagy importálással, illetve más digitális képforrásból, kamerából vagy szkennerből. A vágólapon keresztüli betöltést akkor alkalmazzuk, ha egy raszteres képszerkesztőben (például a Corel PHOTO-PAINT, Adobe Photoshop, Microsoft Photo-Editor, PhotoDraw, Paint stb.) kivágjuk a

kijelölt beillesztendő képrészletet és a vágólapra helyezzük (az adott alkalmazás **Edit** menüjének **Cut** vagy **Copy** parancsával). Ezután átváltunk a CorelDRAW programra és itt adjuk ki a beillesztés parancsát az **Edit** menü **Paste** parancsával, a Shift+Ins billentyűkombinációval vagy a Standard eszköztár Paste ikonjával.

Bitkép importja

Importáláshoz, vagyis bittérképes fájl teljes vagy részleges beolvasásához a **File** menü **Import** parancsát, illetve a Ctrl+I billentyűkombinációt adjuk ki, vagy az Import ikonra kattintunk. Az **Import** párbeszédpanelt kijavították (lásd a 7-1. ábrát). A mintaablak alatt látható a **Preview** jelölőnégyzetet bejelölve a mintaablakban megjelenik a párbeszédpanel fájlkijelölő részében kiválasztott állomány kicsinyített képe. A jelölőnégyzet melletti listában adjuk meg, ha teljes képet akarunk betölteni (*Full Image*).



7-1. ábra

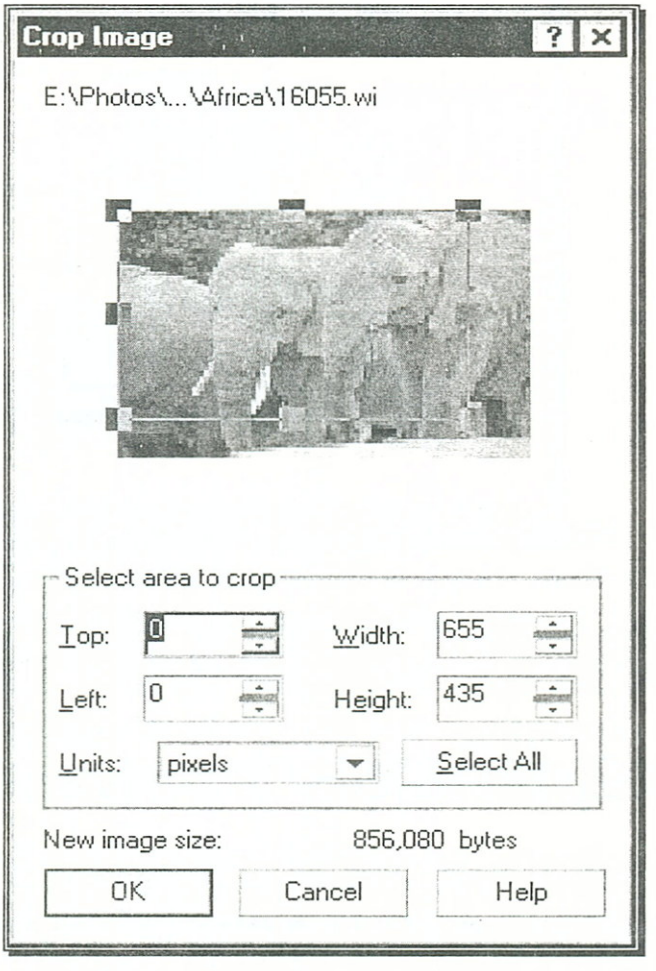
A **File name** listában válogathatunk a korábban betöltött képek nevei között. Az **Import** paranccsal nemcsak bittérképeket (*.bmp, .cal, .fpx, .gif, .img, .jpg, .mac,*

.pcd, .pct, .pcx, .pp4, .pp5, .psd, .riff .sct, .tga, .tif, .wi, .wmf, .wpg típusú képfájlokat), hanem szinte tetszőleges állományokat is betölthetünk. A **Files of type** lista egyféle szűrő funkcióját is betölti, az itt beállított állománytípusok jelennek meg a párbeszédpanel felső részében a kiválasztó ablakban. A párbeszédpanel alsó részén láthatók a beállítási lehetőségek.

A **Link bitmap externally** jelölőnégyzettel a betöltött képet külső csatolással látjuk el. Ez annyit jelent, hogy a beillesztett kép megőrzi kapcsolatát az eredetivel, és annak változásai a következő dokumentum betöltéskor megjelennek a dokumentumban is. Az **Import** párbeszédpanel kezelése egyébként megegyezik a fájlkezelésnél ismertetett **Open** panel kezelésével. A fájlt az **Import** nyomógombra kattintással töltjük be. Ekkor a program átvált a munkaablakra, ahol a képbetöltést megelőzően még egeres húzással ki kell jelölnünk a kép helyét.

Képrészlet betöltése

A teljes kép betöltése mellett az importálás során is megadhatjuk azt a képrészletet, amelyet be akarunk tölteni. Ehhez kiválasztjuk a képet, majd az **Import** párbeszédpanelen a mintaablak alatti listán a **Crop** elemet kell kiválasztanunk. Ha ezután az **Import** nyomógombra kattintunk, akkor a megjelenő **Crop Image** párbeszédpanelen adjuk meg a kivágandó képrészlet helyét (lásd a 7-2. ábrát).

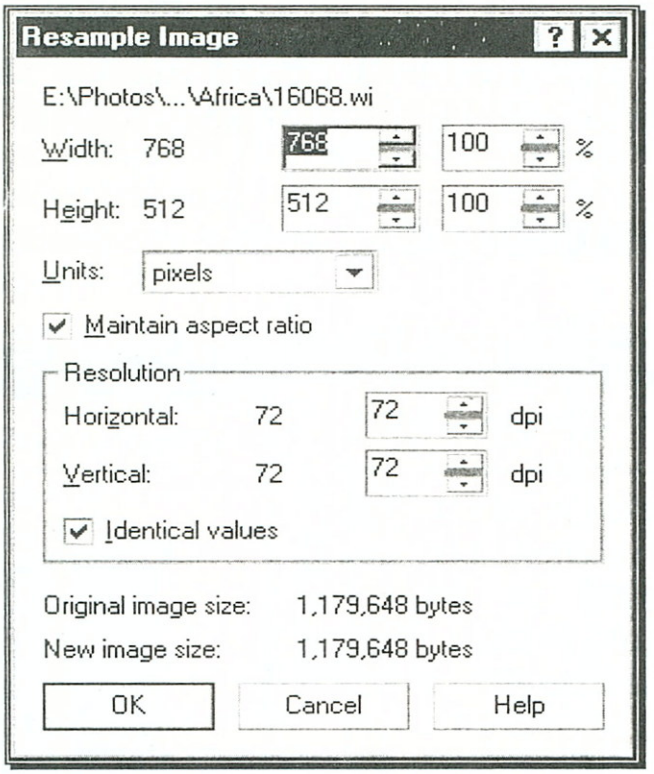


7-2. ábra

A képrészletet kijelölhetjük egérrel, vagy a **Top** (felső), **Left** (bal) sarokpont helyzet és **Width** (szélesség), valamint **Height** (magasság) beállításával. A mértékegységet a **Units** listában állítjuk be. A kijelölt terület megjelenik a párbeszédpanel felső részében és egérrel húzva áthelyezhető, a fogantyúkat mozgatva átméretezhető. A **Select All** nyomógomb kijelöli a teljes képet, tehát megfelel az **Import** párbeszédpanel listájában a *Full Image* elem választásának. A **New image size** mezőben láthatjuk, hogy a beillesztett kép menynyivel növeli meg dokumentumunk méretét.

Képbetöltés átméretezéssel

Az **Import** párbeszédpanelen kiválasztott teljes kép átméretezésével tölthetjük be a bittérképet, ha a mintaablak alatti lista *Resample* elemét választjuk ki (lásd a 7-3. ábrát). A párbeszédpanelen megadhatjuk – a **Maintain aspect ratio** jelölőnégyzet bekapcsolt állapotában –, hogy milyen arányban csökkenjen a kép mérete arányosan (vízszintes és függőleges értelemben egyaránt), vagy a jelölőnégyzet kikapcsolásával a két irányban eltérő mértékben.

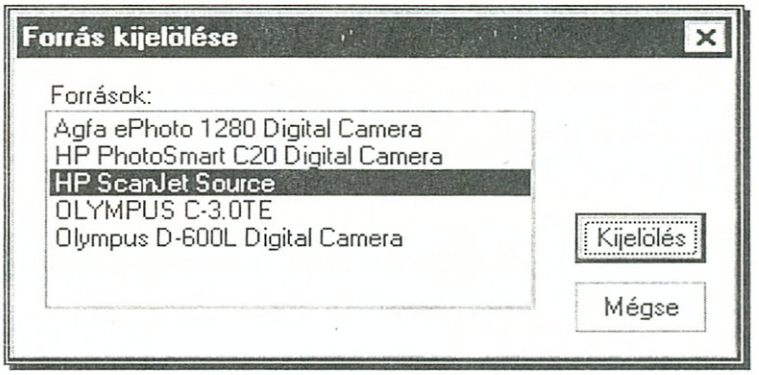


7-3. ábra

A **Resolution** csoportban a kép felbontását is módosíthatjuk. Ügyeljünk arra azonban, hogy a felbontás itteni növelésével a kép minősége nem javítható (ezért csak kisebb felbontások állíthatók be). Az **Identical values** jelölőnégyzettel szintén egyforma mértékben változtathatjuk meg a felbontást a két irányban.

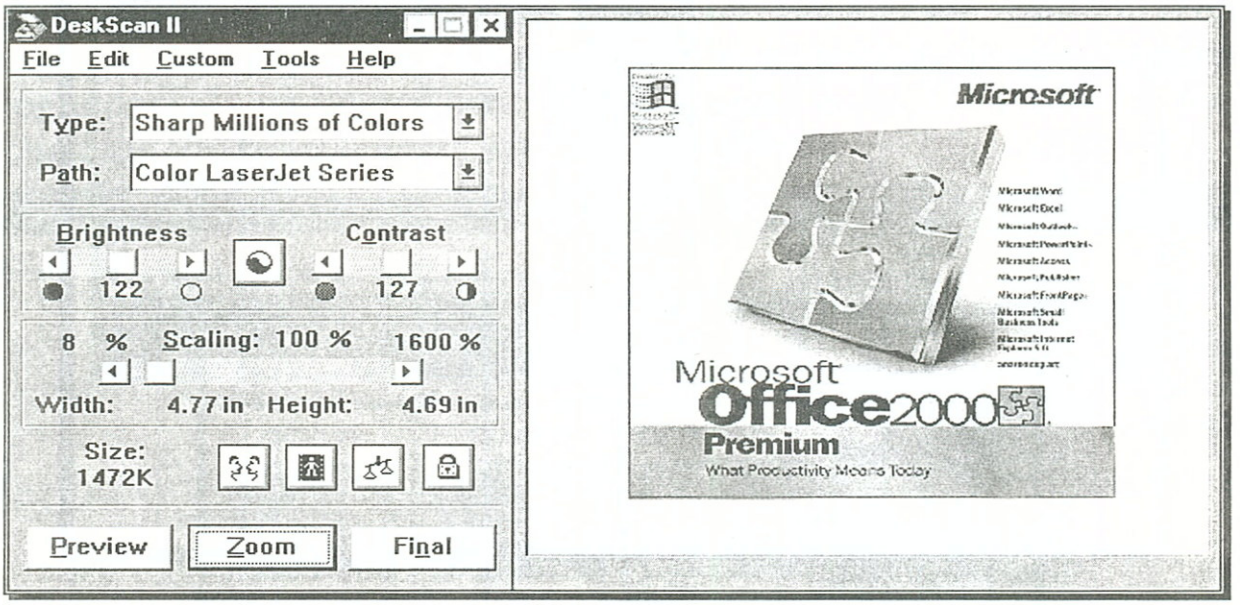
Képbetöltés lapolvasóról

A szkennerek kezelésére szolgálnak a **File** menü **Acquire Image** ▸ almenüjének parancsai. A **Select Source** paranccsal választjuk ki a lapolvasó eszközt, illetve a hasonló perifériát (például kamerát – lásd a 7-4. ábrát). A párbeszédpanel megjelenését az operációs rendszer is befolyásolja, például a mellékelt ábrán a magyar nyelvű Windows 2000 alatti forráskijelölő párbeszédpanel látható.



7-4. ábra

A kép beolvasására az **Acquire Image ▸ Acquire** parancsot adjuk ki. Ekkor a csatlakoztatott eszköztől függő program indul el, amelyen beállíthatók a kép beolvasásához szükséges paraméterek, kijelölhető a digitalizálandó képrészlet (a gyakori Hewlett Packard szkennerekhez a 7-5. ábrán vagy újabban – Windows 2000 alatt – a 7-6. ábrán bemutatotthoz hasonló alkalmazás társul).



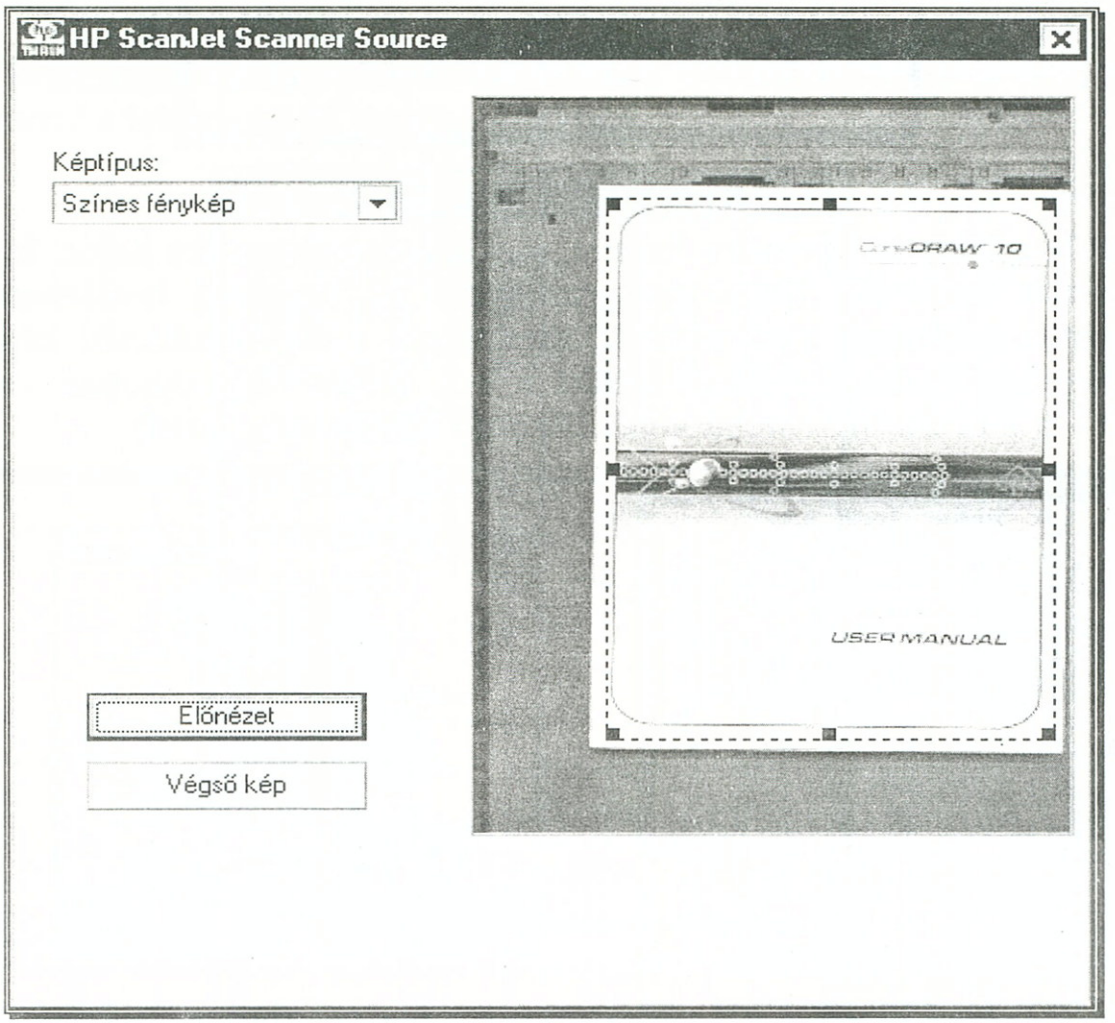
7-5. ábra

A **Preview** (Előnézet) nyomógombbal (az újabb programnál **Scan/Preview** paranccsal) „munkaközi minőségben", gyorsan olvassuk be a képet, hogy azon a beállításokat elvégezhessük. A **Zoom** nyomógomb segítségével felnagyíthatjuk a beállításra szolgáló képet, hogy a paraméterek pontosabban meghatározhatók legyenek.

A beállítási lehetőségek között szerepelnek a fényerőre (Brightness), kontrasztra, nagyításra (Scaling), az eredmény felbontására (Output Type, Path) vonatkozó és egyéb (tükrözés, negatív kép stb.) szempontok. A beolvasandó négyszögletes területet minden esetben egérrel kell körülhatárolni. Ha a beolvasó programot nem önállóan indítottuk (hanem például a CorelDRAW-ból hívtuk meg), akkor a **Scan/Place Image** paranccsal helyezhetjük el a képet a befogadó dokumentumba.

Egyébként a kép tetszőleges formátumban tárolható a **File** vagy **Scan** menü **Save as** parancsával.

A végső letapogatást a **Final** (Végső kép) nyomógomb vagy a kép mentése parancs indítja el, ez a művelet már a végleges beállításokat alkalmazza, így jóval tovább tart.



7-6. ábra

Képbetöltés digitális kamerából

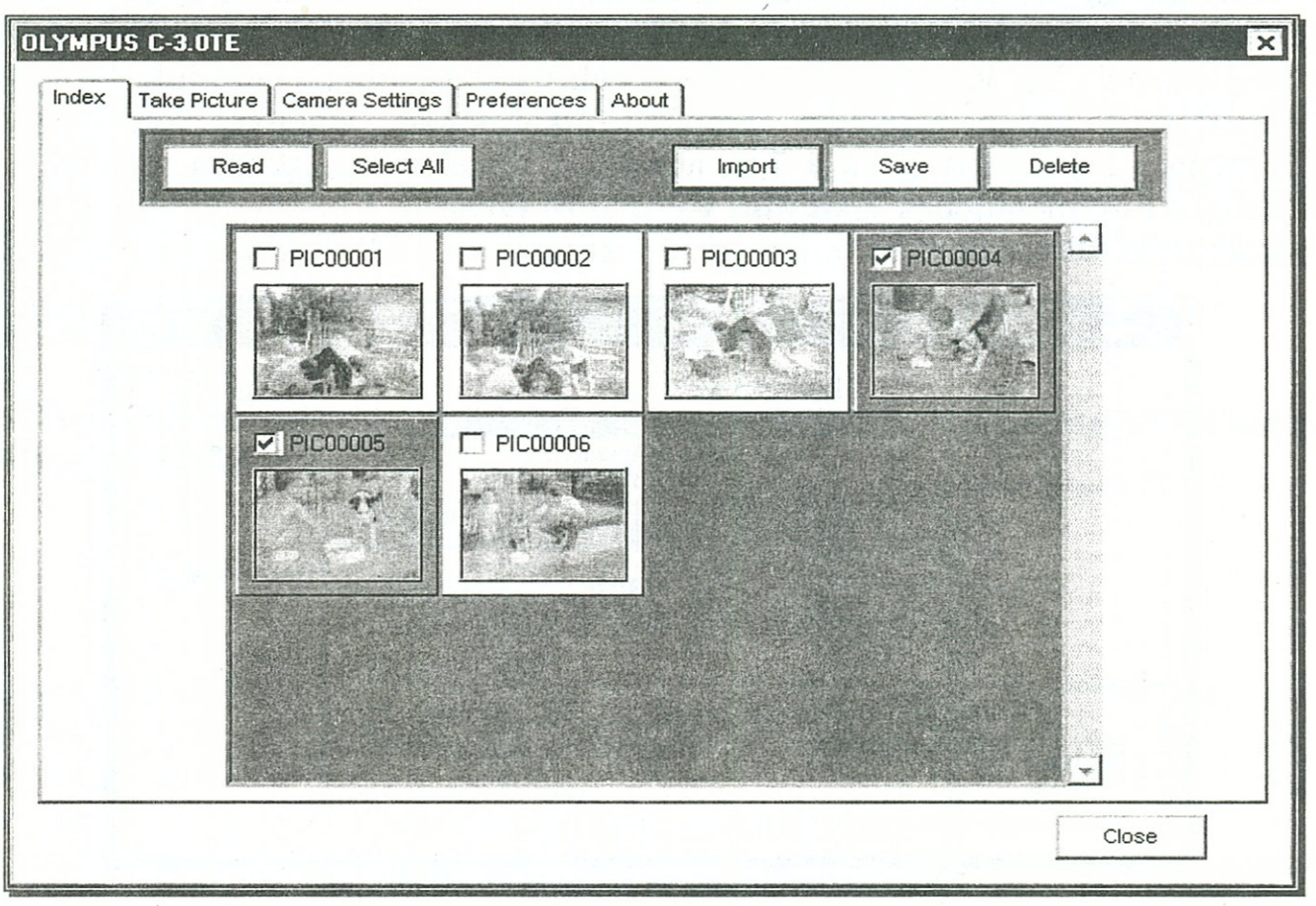
A digitális kamerák képeit betölthetjük vezeték nélküli infravörös, vezetékes USB, SCSI, soros csatolón keresztül vagy PCMCIA adapterrel, illetve a SmartMedia kártyákat fogadó floppy adapterrel. Ez utóbbi kettő kezelése a háttértárakhoz hasonló. A vezetékes átvitelnél a következő lépéseket hajtjuk végre:

1. Kapcsoljuk ki a kamerát és a számítógépet.
2. Csatlakoztassuk a kábelt a számítógép egy megfelelő szabad portjához és a fényképezőgéphez.
3. Kapcsoljuk be a kamerát és a számítógépet.

4. Indítsuk el a letöltő programot. Ehhez előbb indítsuk el a CorelDRAW programot, válasszuk ki az eszközt az **Acquire Image ▸ Select Source** paranccsal (lásd a 7-4. ábrát), utána adjuk ki az **Acquire Image ▸ Acquire** parancsot. Ha az átvitel során hiba lépne fel, akkor a program figyelmeztet (lásd a 7-7. ábrát). A hiba elhárítása (például a kamera bekapcsolása) után ismételjük meg a betöltést az **Acquire** paranccsal.

7-7. ábra

5. A betöltődő program az alkalmazott kamerától függően másképp jelenhet meg (lásd a 7-8. ábrát, amelyen az Olympus kamerákkal szállított képletöltő programot mutatjuk be, a gépekkel és a letöltő, illetve képszerkesztő programokkal részletesebben foglalkoztunk az LSI kiadónál megjelent *„Digitális fényképezőgépek"* című könyvünkben).



7-8. ábra

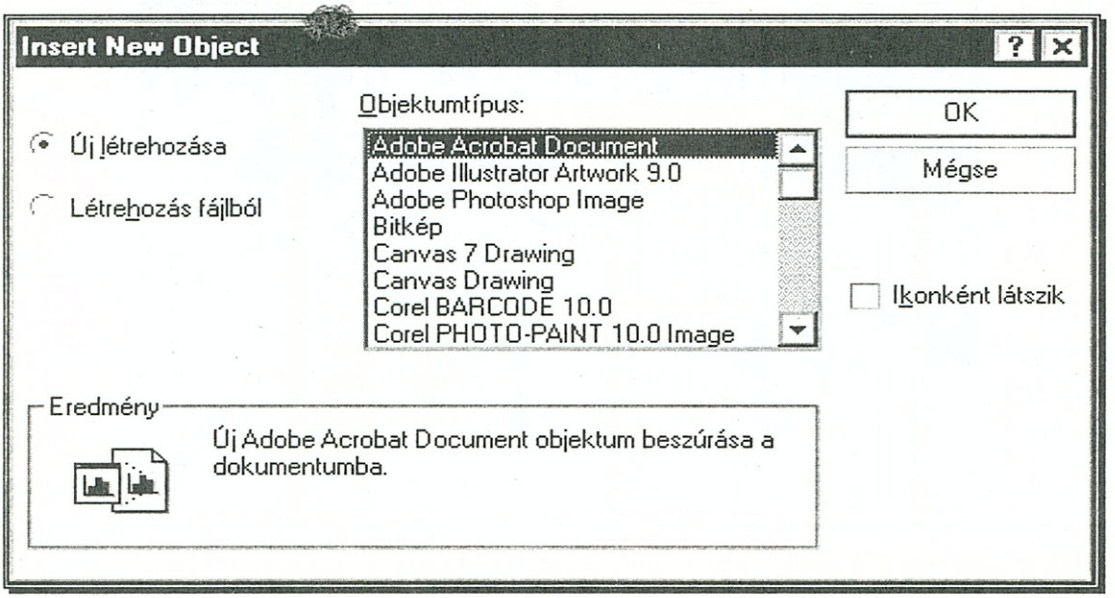
A **Read** nyomógombbal a kamera tárolóján megtalálható képek gyors áttekintésére szolgáló képsort jelenítjük meg, a letöltendő kép kiválasztása után az **Import** paranccsal töltjük a dokumentumba, illetve a **Save** paranccsal mentjük el háttértárolóra a képeket. A **Delete** nyomógombbal még a kamerában törölhetjük a képeket. Bár a letöltő program megengedi, hogy több képet válasszunk ki, a CorelDRAW dokumentumba csak az első kerül, így ne válasszunk ki több képet, hanem egyesével töltsük be azokat.

A párbeszédpanel többi lapfülén képeket készíthetünk (mintegy önkioldónak használva az egeret), beállíthatjuk és lekérdezhetjük a gép belső óráját (amit szinkronizálhatunk a számítógép órájával) és egyéb tulajdonságait.

A betöltést indíthatjuk a **File** menü **Digital Camera ▸ Select Camera** parancsával is, ha a megfelelő eszközmeghajtót a CorelDRAW telepítésekor megadtuk. Ezt követően egy újabb párbeszédpanelen megadjuk a kamera és az átviteli sebesség jellemzőit. Az **OK** nyomógombra kattintást követően jelenik új párbeszédpanel jelenik meg, amelyről kiválaszthatjuk a betöltendő képet.

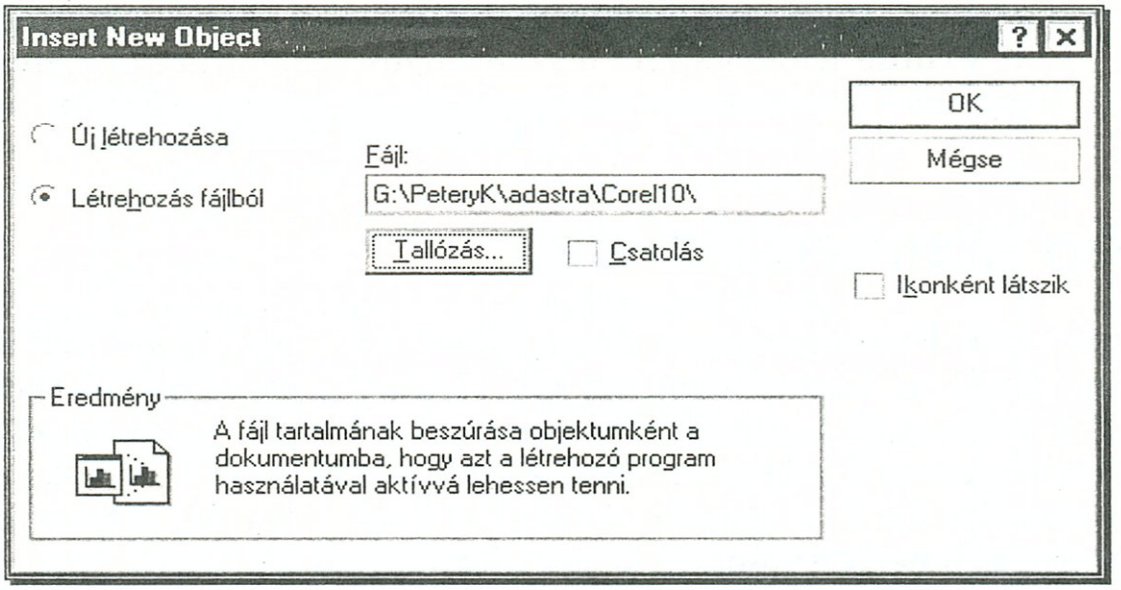
Képbetöltés objektumként

Az **Edit** menü **Insert New Object** parancsával más alkalmazással előállított objektumokat, többek között bitképeket is betölthetünk. Ha az **Insert New Object** párbeszédpanel **Új létrehozása** (New) választókapcsolóját jelöljük be, akkor kiválaszthatjuk azt a gépünkre telepített alkalmazást, amellyel létrehozzuk a beillesztendő rajzelemet (lásd a 7-9. ábrát). A rajzelem kialakítása után az adott alkalmazás **File** menüjének **Exit and Return to Graphic1** parancsával fejezzük be az alkalmazás futtatását és töltjük át az objektumot a CorelDRAW dokumentumba.



7-9. ábra

Ha a **Létrehozás fájlból** rádiógombot választjuk, akkor megadhatjuk vagy böngészéssel (**Tallózás** nyomógomb) megkereshetjük azt az idegen alkalmazással létrehozott állományt, amelyet önálló objektumként töltünk be a dokumentumba (lásd a 7-10. ábrát). A **Csatolás** (Links) jelölőnégyzet kiválasztásával az adott objektum csatoltan épül be a dokumentumba, ekkor annak későbbi változásai megjelennek a beágyazó CorelDRAW dokumentum későbbi megnyitásakor.

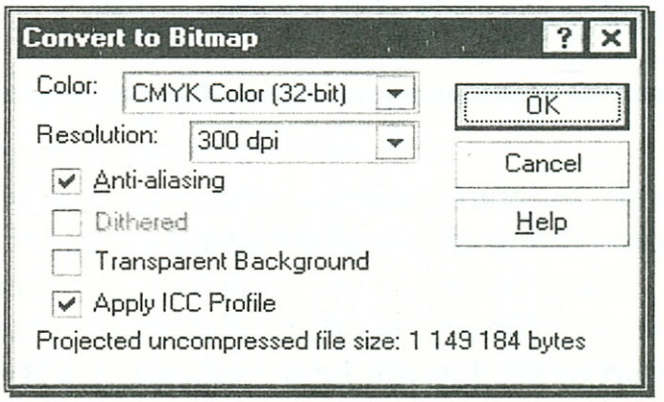


7-10. ábra

A más alkalmazásokból a vágólapon keresztül átvett képeket az **Edit** menü **Object ▸ Edit** parancsával a CorelDRAW programon belül, de az eredeti alkalmazás eszközeivel szerkeszthetjük. Az alkalmazásból történő kilépéskor a kép módosított formájában kerül rögzítésre a dokumentumban.

Objektumok bitképpé alakítása

Tetszőleges kijelölt objektumok bittérképpé alakíthatók a **Bitmaps** menü **Convert to Bitmap** parancsával (lásd a 7-11. ábrát).



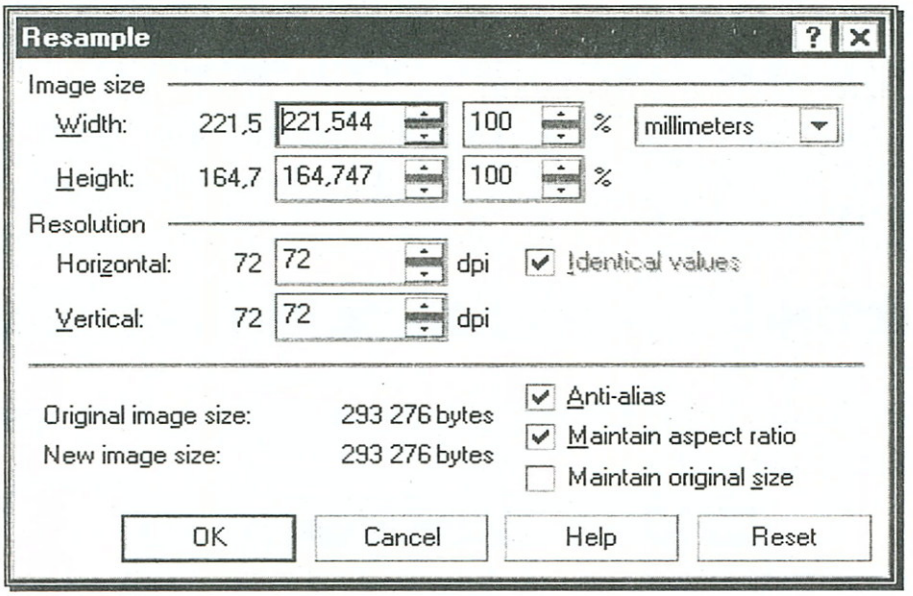
7-11. ábra

Ezzel ugyanakkor elveszítjük a vektoros objektumok további szerkesztésének lehetőségét, ezért célszerű a művelet előtt elmenteni a dokumentumot és az átalakított dokumentumot más néven tárolni.

Az **Anti-aliasing** jelölőnégyzet bejelölésével simíthatjuk, finomíthatjuk a bitképek görbéit. A **Dithered** jelölőnégyzet engedélyezi a színpalettán nem megtalálható színek raszteres helyettesítését. A **Transparent Background** négyzet bejelölésével a háttérszínnek megfelelő részek átlátszóvá válnak a konverzió során. Az **Apply ICC Profile** jelölőnégyzet a szabványos színprofilok alkalmazását írja elő, így a képet másik rendszerbe mozgatva is várhatólag hasonló megjelenést kapunk.

Bitkép átméretezése

A **Bitmaps** menü **Resample** parancsával, illetve a tulajdonságsáv Resamples the Bitmap ikonjával módosíthatunk a kép oldalarányain, méretein (lásd a 7-12. ábrát). Az új szélességet a **Width**, a magasságot a **Height** mezőben adjuk meg a jobbra látható listában kiválasztott mértékegységet alkalmazva. A %-os mezőkben relatív méretmegadással is nagyíthatunk (100%-nál nagyobb értéket megadva), illetve kicsinyíthetünk (100%-nál kisebb értéket beírva).



7-12. ábra

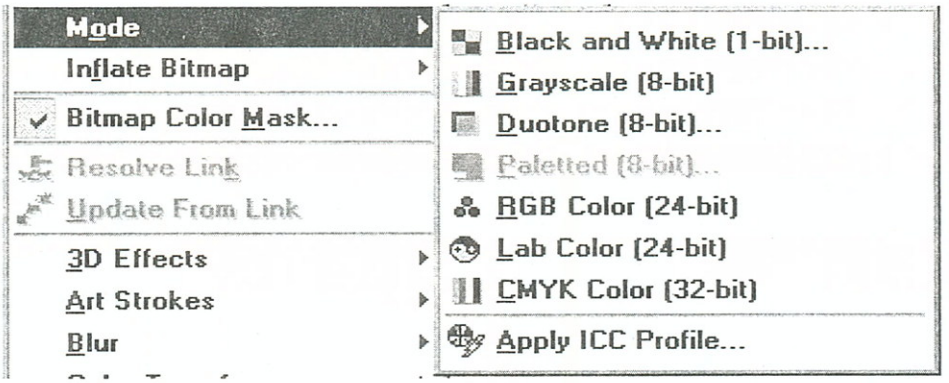
Az eredeti oldalarányok megtartásához, a méretek arányos megváltoztatásához jelöljük be a **Resample** párbeszédpanel **Maintain aspect ratio** jelölőnégyzetet. Csak e jelölőnégyzet kikapcsolása után törölhető az eredeti arányú felbontást rögzítő **Identical values** jelölőnégyzet. A **Maintain original size** jelölőnégyzettel az eredeti méretet megtartva állíthatunk be új felbontást a **Resolution** csoportban.

A bitkép átméretezésére szolgál a **Bitmaps** menü **Inflate Bitmap** almenüje is. Az **Auto Inflate Bitmap** kapcsoló önállóan megnöveli a bitkép méretét, ha ezt az

alkalmazott hatás megkívánja. Ezzel szemben a **Manually Inflate Bitmap** parancs a kép szükséges átméretezését a felhasználóra bízza.

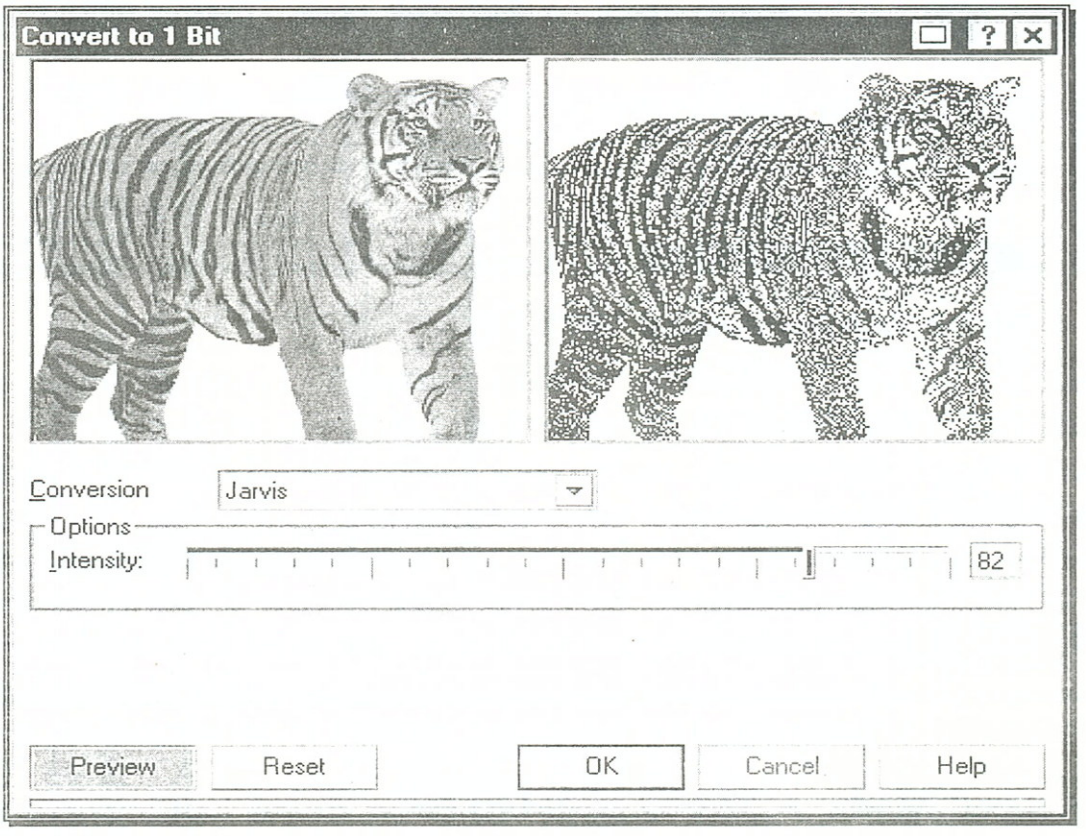
Bitkép konvertálása

A **Bitmaps** menü **Mode** ▸ almenüje parancsaival a kiválasztott bitképet más felbontásúra alakíthatjuk át. A menüben szürkével jelenik meg a bitkép aktuális színfelbontása (lásd a 7-13. ábrát).



7-13. ábra

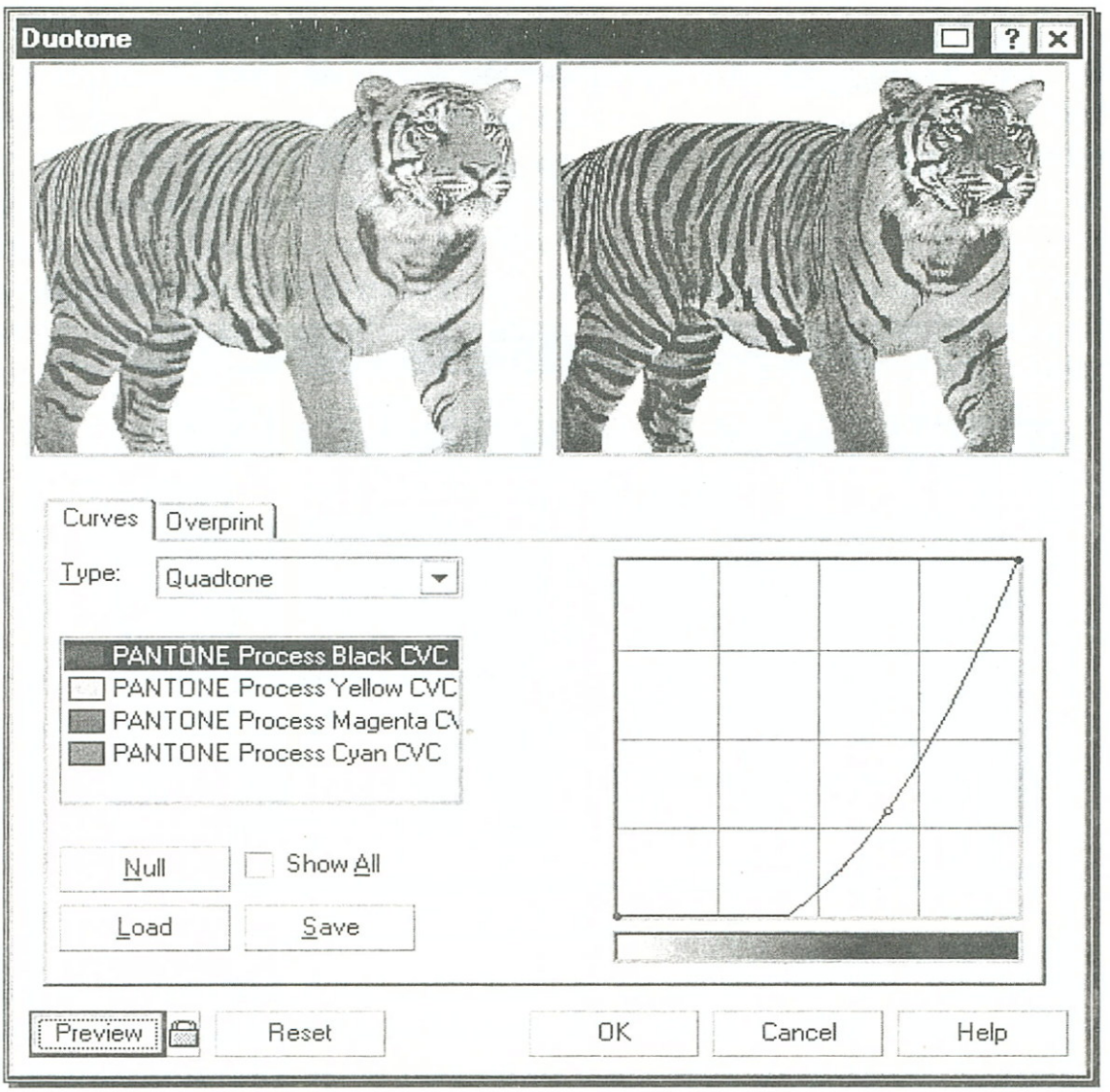
A konvertálás végrehajtását általában (a ...-ra végződő parancsok esetében) megelőzi a paraméterek pontosítása. A **Black and White (1-bit)** paranccsal fekete-fehér vonalas vagy különböző algoritmusokkal szórt képpontokat állíthatunk elő.



7-14. ábra

Ez az átalakítás eredményezi a legkisebb méretű képet, azonban itt veszítjük el a legtöbb képi információt is. A vonalas vagy 1 bites kép, amely minden egyes képpontot egy biten tárol, így kétféle színű lehet, azaz ha a bit értéke 1, akkor fekete az adott képpont, egyébként fehér. Ez a színmód jelentősen korlátozza a képen végrehajtható további műveleteket is. Ezért célszerűbb ilyen – tusrajzokhoz hasonló – kimenet választása esetén is RGB, CMYK vagy szürkeárnyalatos színmódban dolgozni és csak a végeredményt konvertálni bitmap színmódra. A konvertálás módszerét a **Conversion** listában állítjuk be.

A **Bitmaps** menü **Mode** ▸ **Grayscale (8-bit)** parancsával szürkeárnyalatossá alakítjuk a képet. Ez a színmód minden egyes képpontot 8 biten tárol, azaz képpontonként a szürke szín 256 különböző árnyalata ábrázolható a fekete színtől a fehér színig, amely a fekete-fehér fotókhoz hasonló megjelenést eredményez.



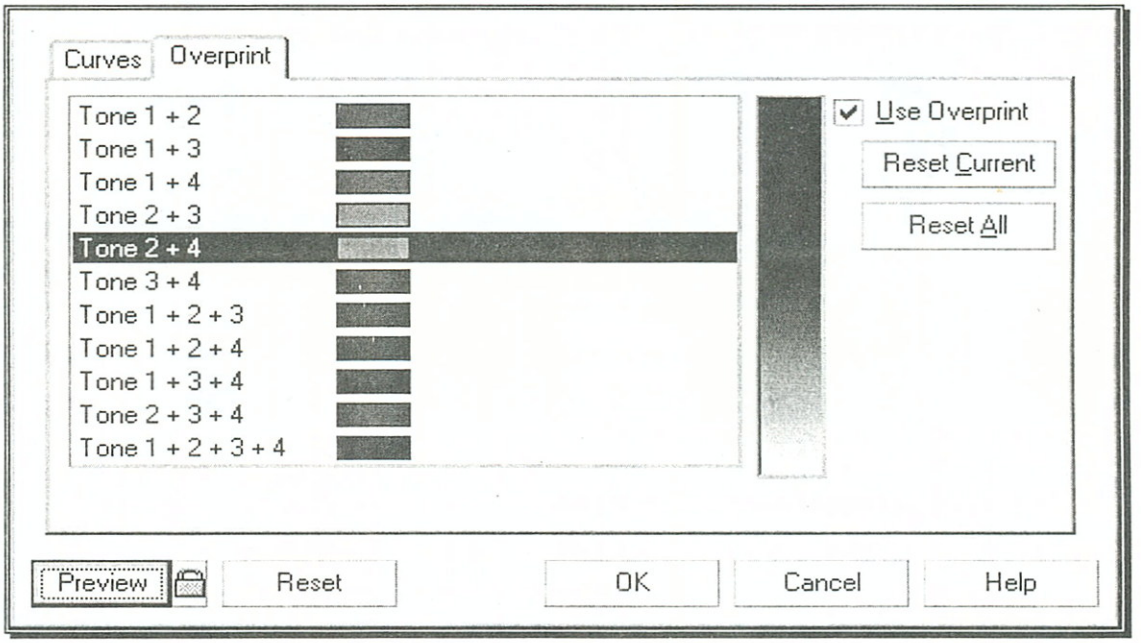
7-15. ábra

A **Bitmaps** menü **Mode** ▸ **Duotone (8-bit)** parancsával kéttónusúvá alakítjuk a képet. Ez a színmód is 8 biten tárolja a képpontokat, azaz képpontonként 256 kü-

lönböző árnyalat ábrázolható két határszín között (lásd a 7-15. ábrát). A kiadványszerkesztő és képfeldolgozó programok ritkán kezelik a duplex képeket.

Alkalmazásuk a nyomdászatban terjedt el, segítségével növelhető az árnyalatterjedelem, illetve alapvetően egyszínes kiadványoknál egy-négy direkt (díszítő) szín használható. Ennek megfelelően a beállító párbeszédpanel **Type** listájában adhatjuk meg az alkalmazandó színek számát (*Monotone* – egy, *Duotone* – kettő, *Tritone* – három, *Quadtone* – négy). A lista alatti színválasztó mezőkbe kattintva újabb párbeszédpanelen választjuk ki a megfelelő színt. Az alapértelmezés szerint fekete első mező színe is lecserélhető.

Az **Overprint** párbeszédpanel-lapon a színek egymásra nyomásával keletkező színeket ellenőrizhetjük. A nyomógomb melletti skála a festékek kevert színét mutatja. Minden kombinációban be- és kikapcsolhatjuk a színek egymásra nyomását (lásd a 7-16. ábrát).



7-16. ábra

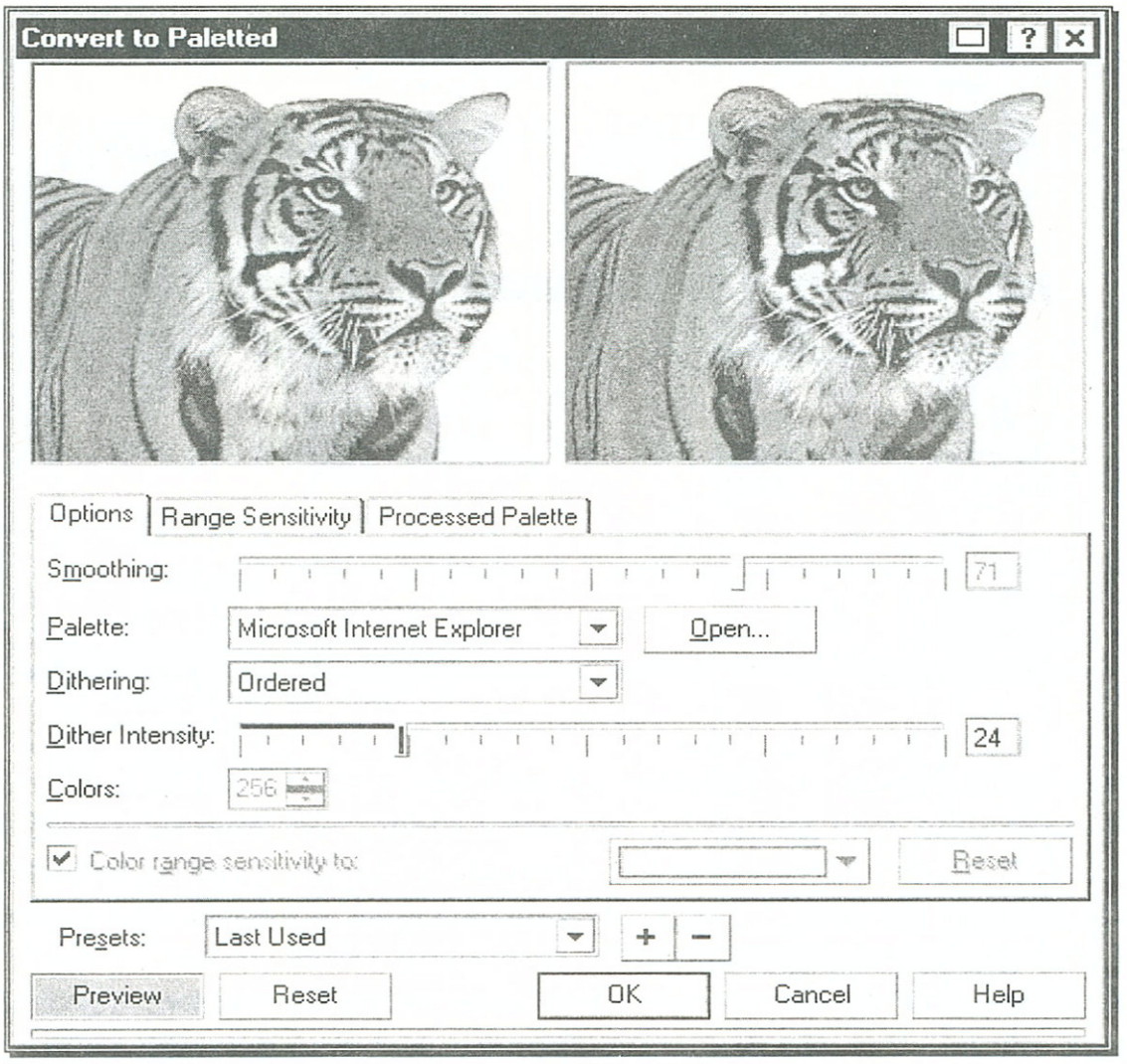
A **Bitmaps** menü **Mode ▸ Paletted (8-bit)** parancsával beállítható színpalettás képek 256 különféle szín tárolására és bemutatására alkalmasak, tárolási módjuk szerint ezek is 8 bitesek. Ilyen képeket elterjedten alkalmaznak az Interneten, illetve a weblapok tervezésénél. A szürkeárnyalatos képek pontosan átalakíthatók színpalettássá, hiszen szintén 256 különféle árnyalatot tartalmaznak, a valós színeket alkalmazó színmódokból viszont általában csak veszteség, illetve közelítések árán készíthetünk színpalettás képeket, ezért ilyenkor párbeszédpanelen kell megadnunk a végrehajtási szempontokat.

A beállító párbeszédpanel **Palette** listájában választhatunk a színpaletták közül (lásd a 7-17. ábrát). A *Microsoft Internet Explorer* és a *Netscape Navigator* listaelem az Internetre szánt képek esetében fontos, mert olyan palettát használ, ame-

lyet a legtöbb böngészőprogram felismer. Ilyenkor a színek száma szükség szerint kevesebb lehet 257-nál.

Az *Uniform* (egységes) paletta a színeket egyenletesen osztja el a szükséges tartományban. A program ehhez az RGB csatornákon 6 egyenlő távolságban található szintet határoz meg, és ezek kombinációiból állítja elő a palettaszíneket. Az így keletkezett színek száma 8, 27, 64, 125 vagy 216 lehet.

A *Custom* (egyedi) paletta színeit színtáblaról választjuk ki. Az egyedi színtábla *.cplt* kiterjesztésű állományba elmenthető és később betölthető. A *Black Body* (fekete test) paletta betöltésével egy fizikai fekete test izzási színei színeiből választhatunk, a *Grayscale* (szürkeárnyalatos) paletta 256 különböző szürke árnyalatot alkalmaz, a *System* (rendszer) listaelem a Windows operációs rendszer standard palettaszíneit tölti be.



7-17. ábra

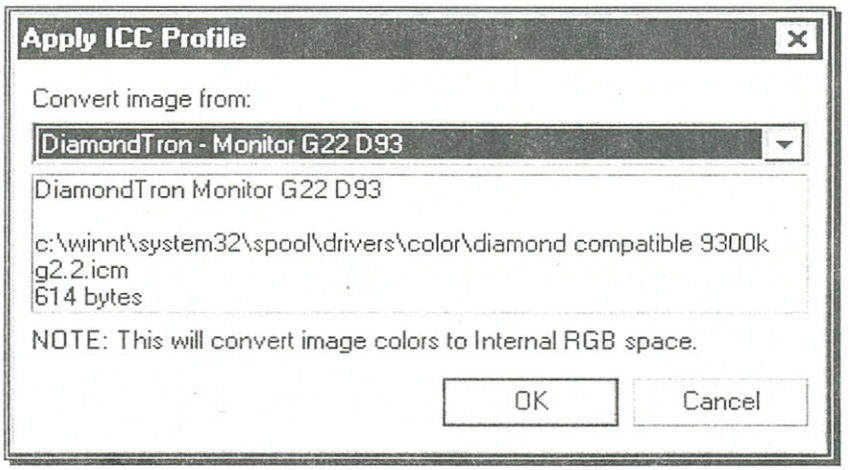
A **Colors** (színek) mezőben korlátozhatjuk a paletta színeit. A **Dithering** (árnyalás) listában állítjuk be az árnyalás módját. A **Presets** lista *Last Used* elemével a korábban, utoljára alkalmazott színpalettához térhetünk vissza. A még korábban hasz-

nált, illetve névvel ellátott és a [+] nyomógombra kattintva elmentett színösszeállítások is megtalálhatók a **Presets** listában.

A **Bitmaps** menü **Mode ▸ RGB Color (24-bit)** parancsával a kiválasztott bitképen a képfeldolgozó programok alapértelmezés szerinti színmódja állítható be. A monitorok az additív színkeveréssel a *R*ed, *G*reen, *B*lue alapszínekből állítják elő a képet. Mindegyik komponens 257-féle különböző állapotot vehet fel. Egyes képernyő felbontásoknál nem jeleníthető meg az így elméletileg előállítható több, mint 16 777 216 szín, így lehet, hogy 65 536 vagy 256 színű megjelenítésre kényszerülünk, azonban ez a kép valódi színeit nem érinti.

A **Bitmaps/Mode ▸ Lab Color (24-bit)** paranccsal állítjuk be az 1977-tól használt CIE (*Commission Internationale de l'Eclairage* – Nemzetközi Világítástechnikai Bizottság) színrendszert. A Lab színmód három komponenst (*L*igthness – fényesség, *a* – bíbor és zöld közötti átmenet, *b* – kék és sárga közötti átmenet) tartalmazó színrendszere elméletileg alkalmazza az RGB és a CMYK színmodellek teljes színtartományát. Eszközfüggetlensége miatt ezt a színmódot beépítették a Postscript level 2 nyelvbe is. Ebbe a színmódba az RGB és a CMYK színmódot használó képeket alakíthatjuk át. Az átalakítást célszerűen alkalmazhatjuk arra, hogy az RGB vagy CMYK képek színinformációinak változatlanul hagyása mellett csak a fényerő csatornát módosítsuk.

A **Bitmaps** menü **Mode ▸ CMYK Color (32-bit)** parancsával alakíthatjuk át a kiválasztott bitkép színösszetevőit a nyomdászatban alkalmazott négy alapszínre. Ez a színmód valódi színezetű képeket szubtraktív elven állít elő a négy alapszínből (*C*yan, *M*agenta, *Y*ellow, blac*K* – cián, bíbor, sárga, fekete). Az így elméletileg előállítható színek száma közel 4,3 milliárd, azonban ebből sok szín azonosnak tekinthető. Alkalmazása a nyomdászat szempontjából fontos, hiszen a nyomdában ezt a négy színt alkalmazzák általában a színes kiadványok előállításához. Általában az RGB színmódban dolgozunk, amelynek végtermékét alakítjuk át a CMYK színmódnak megfelelően.



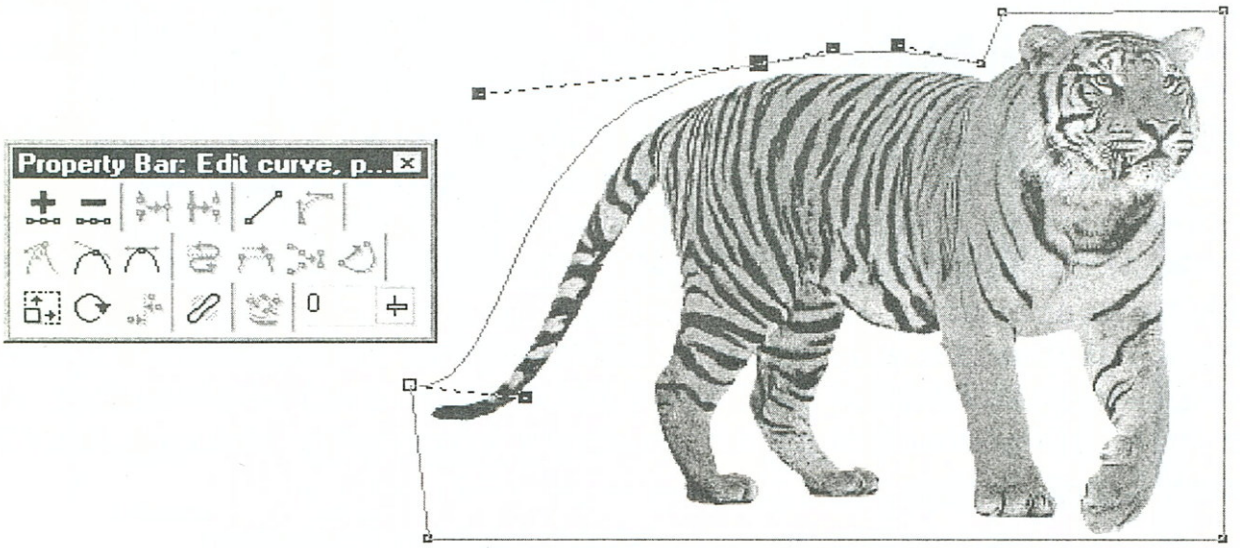
7-18. ábra

A program az ICC *(International Color Consortium)* platform és alkalmazásfüggetlen profiljait alkalmazza. E profilok biztosítják, hogy minden eszköz és program hasonlóan értelmezze a színeket. A profilt a **Bitmaps/Mode ▸ Apply ICC Profile** paranccsal állítjuk be (lásd a 7-18. ábrát).

Bitkép szerkesztése

A beillesztett képen a továbbiakban ismertetett szerkesztő és részletkivágó parancsokat alkalmazhatjuk. A kép átméretezéséhez a kijelölt kép sarkain megjelenő fogantyúkat kell egérrel elmozdítanunk. A kiválasztott képekre ismételten kattintva a képet forgathatjuk, dönthetjük, mint bármely más objektumot. Ugyancsak alkalmazhatjuk a **Transformation** dokkolt ablakot a kép mozgatásra, forgatására, átméretezésére és döntésére.

A betöltött raszteres képek részletei tetszőlegesen, szabálytalan körvonallal körbeszabhatók és színei maszkolhatók.

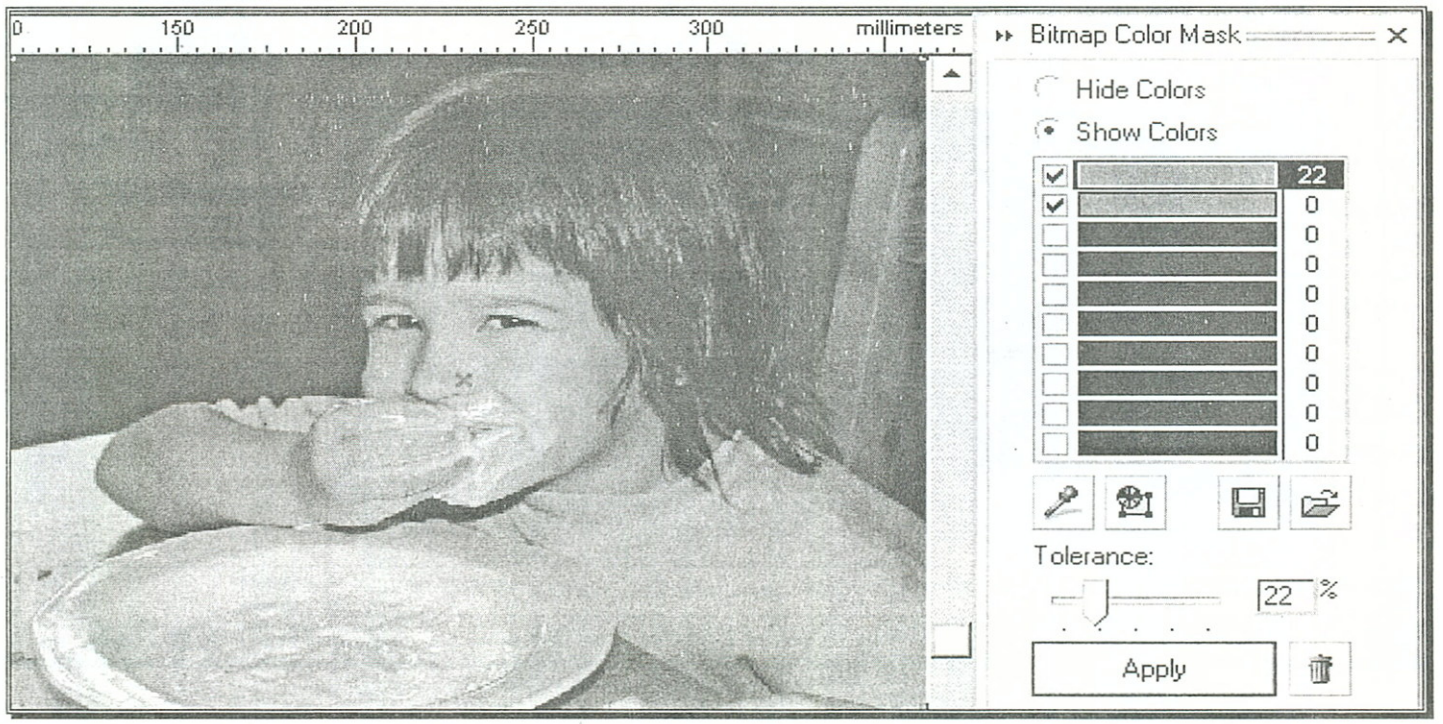


7-19. ábra

A bitképkörvonalak alakjának megváltoztatására a Shape formázóeszköz használható (lásd a 7-19. ábrát). Alkalmazása előtt ki kell jelölnünk a betöltött bitképet. Utána kattintsunk a formázóeszközre. Ezt követően megjelennek a bitkép sarkain a csomópontok és a alakú kurzor felveszi a formát. A csomópontok egérrel új helyre mozgathatók. A bitkép határoló vonalára újabb csomópontokat illeszthetünk. Ehhez kattintsunk a bitképet befoglaló vonalón a csomópont helyére, majd a tulajdonságsáv ikonjára. Ezután ez az új csomópont is tetszőleges helyre mozgatható. A vonalból görbe ikonnal a kijelölt csomópontba futó egyenest görbévé alakíthatjuk át. Ekkor megjelennek a Bézier görbe érintőit mozgató vezérlőpon-

tok, amelyekkel a bitkép határoló vonala pontosan a kiválasztott bitképrészletre mozgatható. A csomópontszerkesztő tulajdonságsáv ikonjainak kezelését a *„Bézier görbék módosítása”* című részben részletesen bemutattuk.

A 7.0-s változattól a **Bitmaps** menübe átkerült **Bitmap Color Mask** dokkolt ablakában legfeljebb tíz szín maszkolható ki egy a Shape formázóeszközzel kijelölt bitképből (lásd a 7-20. ábrát).

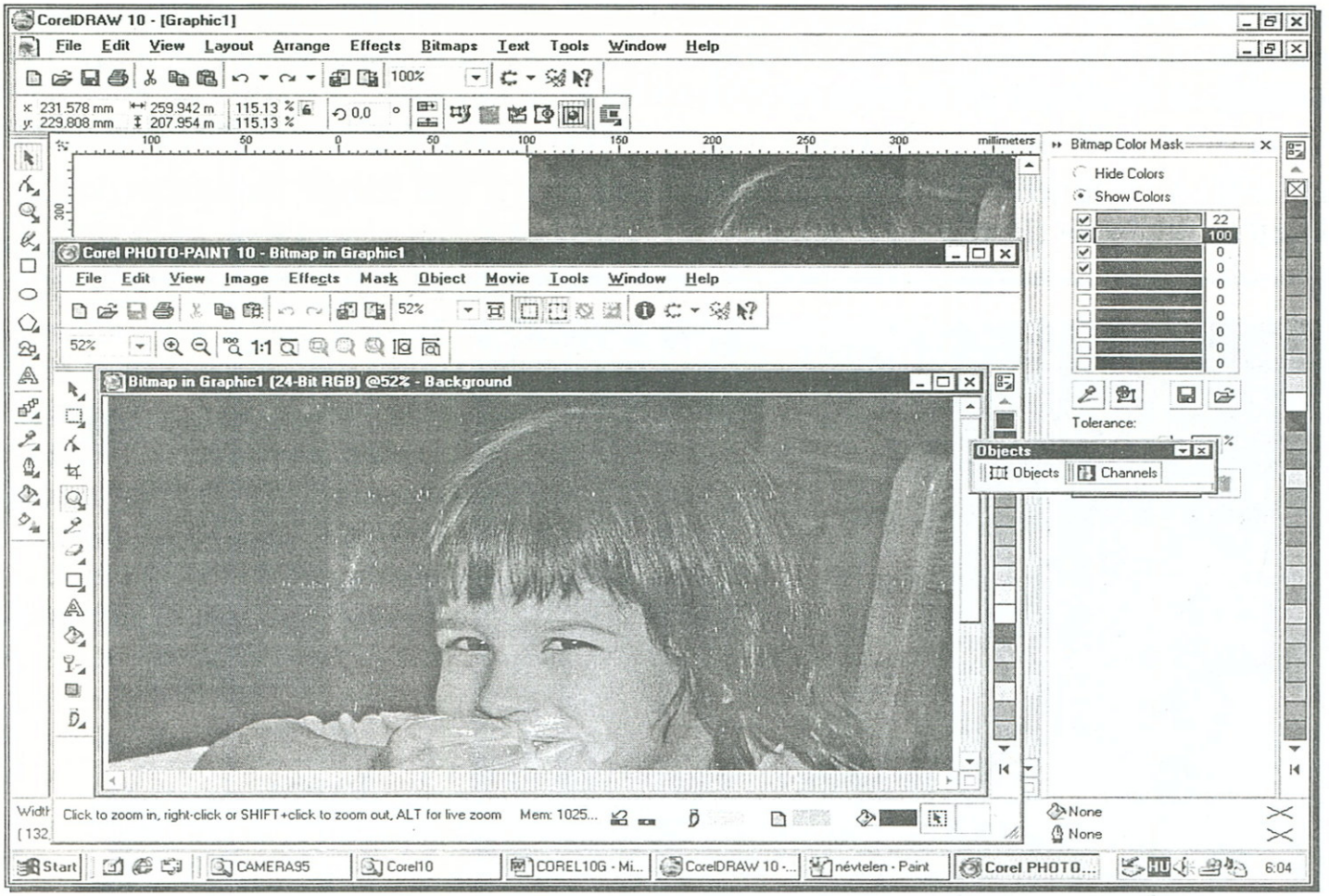


7-20. ábra

A dokkolt ablakban a színválasztó pipettára kattintás után vehetjük fel a színt a bitképről. Ekkor a kurzor pipetta alakúvá válik, amellyel a bitképre kattintva szippantjuk fel a színt. A dokkolt ablak színsávjainak kijelölése után az ikonnal tölthetünk be a kijelölt szín helyére másikat, illetve szerkeszthetjük a színt. A **Tolerance** csúszkán, illetve a mögötte látható mezőbe írással a színmaszk érzékenységét, tűrését állítjuk be.

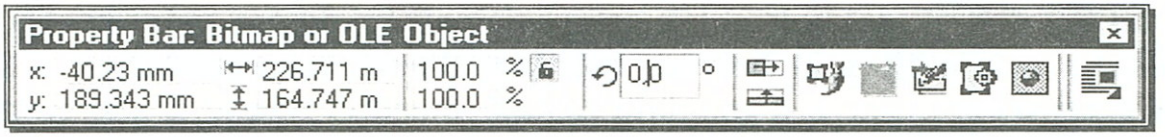
A kijelölt bitkép szerkesztését a CorelPHOTO-PAINT programban végezhetjük el a **Bitmaps** menü **Edit Bitmap** parancsának kiadását, illetve az Edit Bitmap ikonra kattintást követően (lásd a 7-21. ábrát).

A beillesztett vagy csatolt bitképek szerkesztésének, módosításának alapvető eszköze a tulajdonságsáv, amely a beillesztett bittérkép kiválasztásakor jelenik meg (lásd a 7-22. ábrát).



7-21. ábra

Ez kissé módosult az előző változathoz képest (eltűntek a színbeállításra szolgáló ikonok, a parancsok továbbra is elérhetők az **Effects** menü **Adjust** ▸ almenüjében).



7-22. ábra

A tulajdonságsáv elemei és funkciói:

x: 148.5 mm y: 105.0 mm	Megjeleníti a beillesztett bittérkép középpontjának koordinátáit. Az X a vonalzó 0 pontjától mért vízszintes, az Y a függőleges értelemben mért távolságot jelenti. A mezőkbe írva adjuk meg az új koordinátákat, majd az Enter billentyűt lenyomva áthelyezhető a kép.
↔ 357.71 mm ↕ 238.47 mm	A képet befoglaló elem szélessége és magassága, amelyet a megfelelő mezőkbe írva módosíthatunk.

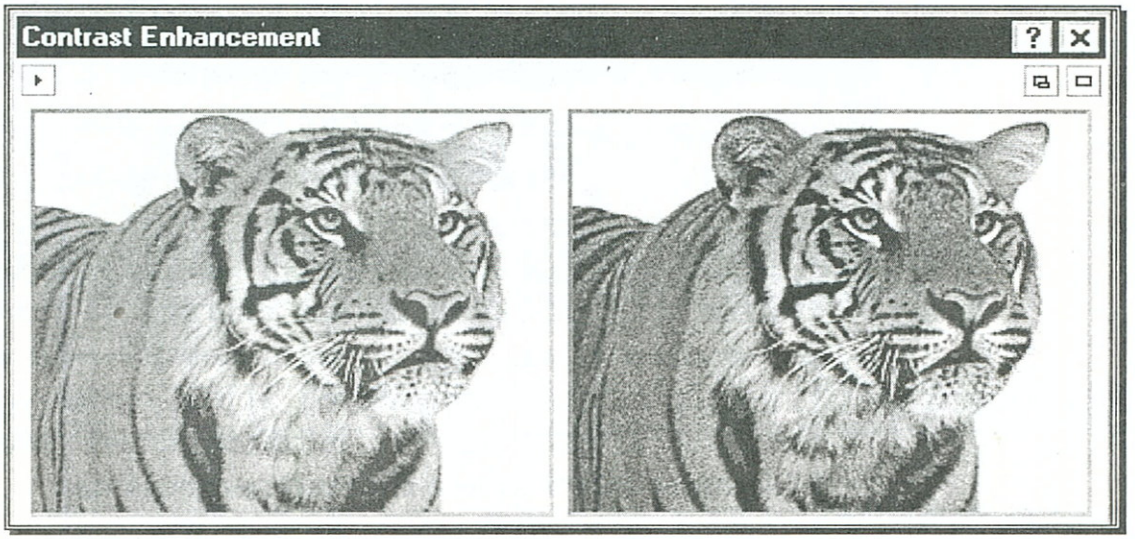
100.0 % 100.0 %	Megjeleníti a kép eredeti szélesség és magasság arányait, amelyet az új értékeket a megfelelő mezőkbe írva módosíthatunk. A lakatot lezárva a szélesség és a magasság egyformán (arányosan) módosítható.
0.0 °	Megjeleníti a kép vízszintessel bezárt szögét, amelyet a mezőbe írva módosíthatunk.
	A képet függőlegesen vagy vízszintesen tükrözik.
	A betölti a CorelPHOTO-PAINT programot, annak munkaablakába a kiválasztott képet. Itt több lehetőségünk van a kép szerkesztésére. Megfelel a **Bitmaps** menü **Edit Bitmap** parancsának.
	A bittérkép részletének kivágására szolgál. Megfelel a **Bitmaps** menü **Crop Bitmap** parancsának.
	Betölti a CorelTRACE programot, amellyel a bittérképeket vektorizálhatjuk. Szokásos a műszaki vagy olyan jellegű, lapolvasóról származó rajzok esetében, ha a rajzon további módosításokat akarunk végrehajtani. A vektorizált rajzon ugyanis minden rajzelem ismét kijelölhető, módosítható. Egyéb képek esetében érdekes hatások kialakítására is lehetőséget ad. Megfelel a **Bitmaps** menü **Trace Bitmap** parancsának.
	Átméretezi a képet. Megfelel a **Bitmaps** menü **Resample** parancsának (lásd a 7-12. ábrát).
	Megjeleníti a Bitmap Color Mask dokkolt ablakot. Megfelel a **Bitmaps** menü **Bitmap Color Mask** parancsának vagy a **Window** menü **Dockers** ▸ **Bitmap Color Mask** parancsának.
	Ha a kép objektumot bekezdésszövegben helyeztük el, akkor ezzel az ikonnal megjelenített menü parancsaival szabályozhatjuk, hogyan folyjon a kép körül a szöveg.

Bitképek hatásai

A CorelDRAW 7.0-s változatától kezdődően egész menü (**Bitmaps**) jelent meg a bitképekkel kapcsolatos műveletek végzésére. Innen és az **Effects** menüből a raszteres képszerkesztő CorelPHOTO-PAINT program néhány fontos parancsát adhat-

juk ki. Vegyük először az **Effects** menü bitképekre vonatkozó parancsait. Ezek a hatások rendszerint hosszabb feldolgozási időt igényelnek, a folyamat előrehaladását a párbeszédpanelek alján látható sávon követhetjük.

Az **Effects** menü **Adjust** ▸ almenüjének parancsaival a bitképek és néhány paranccsal a vektoros rajzok színbeállításán egyaránt módosíthatunk. A bitképek beállító párbeszédpaneljei felső részének háromféle megjelenítést adhatunk. A párbeszédpanel címsorának jobb oldalán megtalálható ikonnal az eredeti képet (a bal oldalon) és az átalakítás hatását bemutató mintaablakot (a jobb oldalon) egymás mellett jeleníthetjük meg (lásd a 7-23. ábrát). A mintaablak tartalma a beállításoknak megfelelően akkor frissül, ha az ikonra kattintunk vagy lenyomva tartjuk az ikont. Ez utóbbit inkább ne válasszuk, mert lassítja a beállítást.



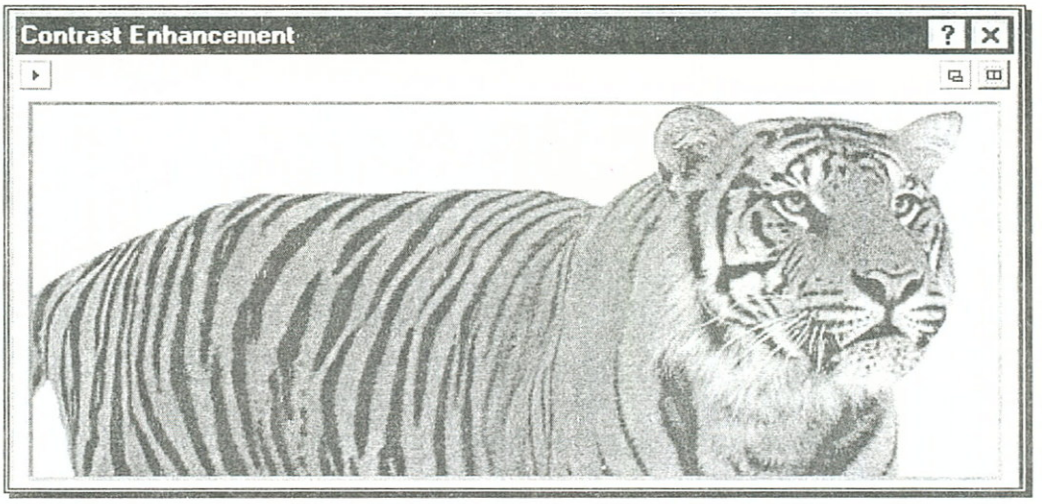
7-23. ábra

Az eredeti kép kivágatát a bal egérgomb nyomva tartása közben mozgathatjuk a bal oldali ablakban. A jobb egérgombbal kattintva kicsinyíthetjük, a bal egérgombbal kattintva nagyíthatjuk a mintaablak képét.

A párbeszédpanelek címsora alatti ▸ ikonra kattintva az **Effects** és **Bitmaps** menük bittérképekre vonatkozó almenüt, illetve parancsait jeleníthetjük meg.

Az ikonnal olyan megjelenítést kérhetünk, amelyben csak a beállítások hatását bemutató mintaablak látszik (lásd a 7-24. ábrát). Ezekben a mintaablakokban a beállított hatás a nyomógombra kattintást követően jelenik meg. Az ikonnal a képrészleteket eltüntethetjük a párbeszédpanelből, ekkor a nyomógombra kattintás után a dokumentumban láthatjuk a mintát, ellenőrizhetjük a beállításokat (lásd a 7-25. ábrát).

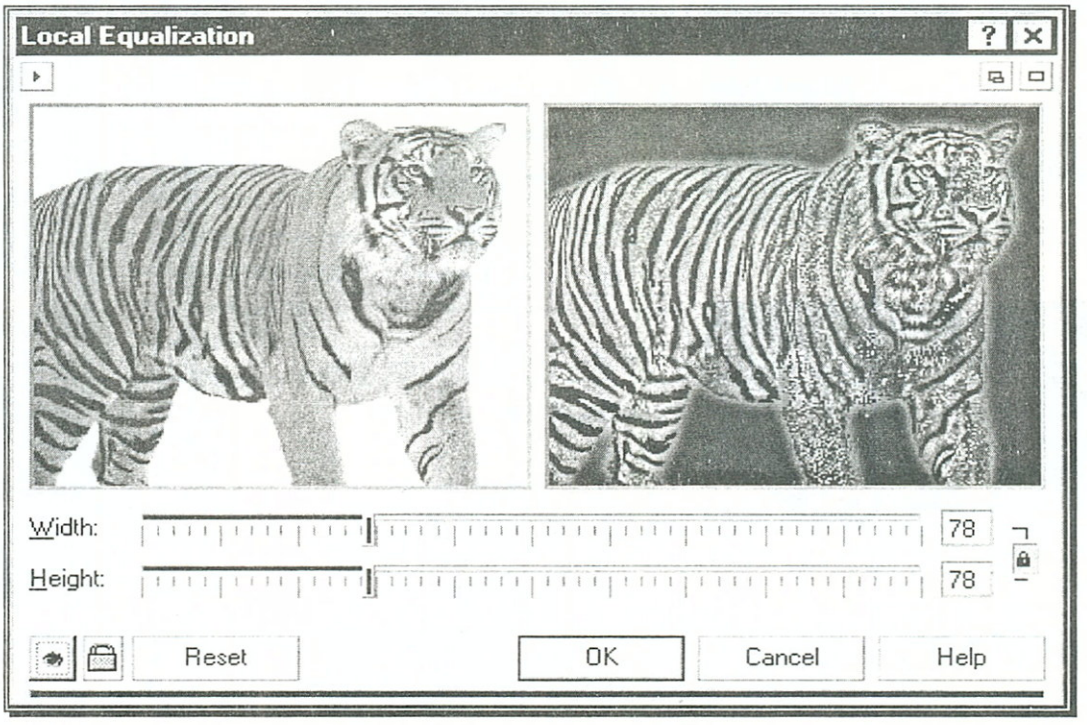
A párbeszédpanelek beállításai az **OK** nyomógombra kattintva érvényesülnek. Amíg nem nyomjuk meg ezt a gombot, addig az utolsó beállítás hatását visszavonhatjuk a **Reset** nyomógombbal.



7-24. ábra

Helyi kiegyenlítés

Az **Effects** menü **Adjust** ▸ **Local Equalization** parancsával kisebb területegységekre korlátozottan, automatikusan hajtjuk végre a túl sötét és világos részek kiegyenlítését (lásd a 7-25. ábrát).



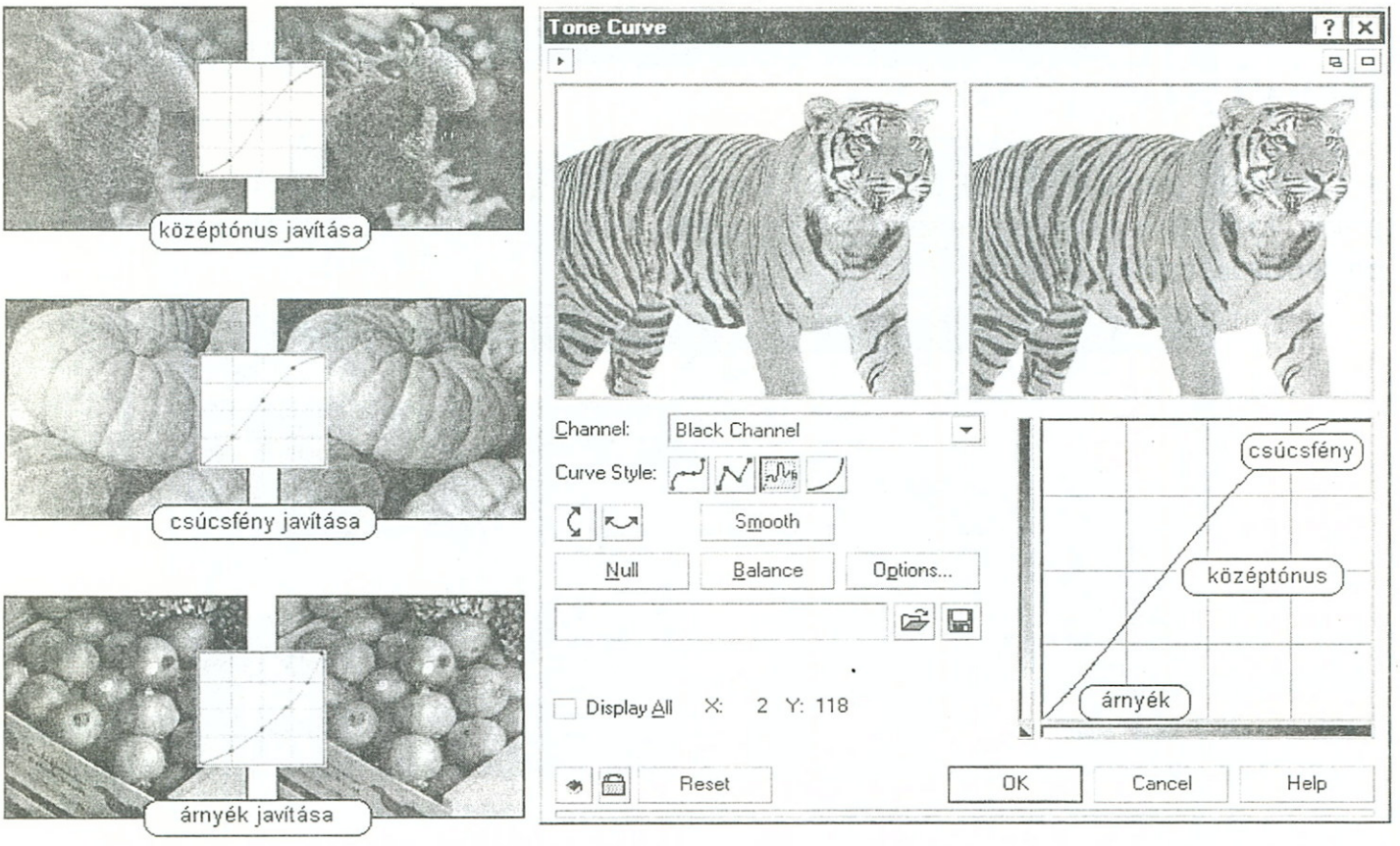
7-25. ábra

A paranccsal levághatjuk a szélsőséges megvilágítású szinteket úgy, hogy azokat az átlagoshoz közelítjük. A **Width** és a **Height** csúszkákkal szabályozzuk a kiegyenlítésre alkalmazott képi négyszögek szélességét és magasságát. Ha a lakatot lezárjuk, akkor a két érték egyszerre változtatható. Ha a lakatot kinyitjuk, akkor a két érték egymástól függetlenül állítható be.

Színösszetevők módosítása

Az **Effects** menü **Adjust** ▸ **Tone Curve** parancsával a tónustérképet, vagyis a képek középtónusát színösszetevőnként módosíthatjuk (lásd a 7-26. ábrát). Színcsatornánként szabályozhatjuk a kép fényerejét, kontrasztját, a színek intenzitását, az RGB és CMYK komponensek arányát.

A görbe bal oldali részén a sötét, a jobb oldali részen a világos színek helyezkednek el, mindegy, hogy melyik RGB csatornát vizsgáljuk. Ha mindhárom színösszetevőben a bal oldalon alapvonali értéket adunk meg, akkor a fekete színt állítjuk be, ha a jobb oldalon színösszetevőnként a maximális értékeket adjuk meg, akkor a fehér színt állítjuk elő.



7-26. ábra

Ha a **Display All** jelölőnégyzetet kikapcsoljuk, akkor csak a módosított pontok jelennek meg a görbe helyén, egyébként az egész görbe megjelenik. A görbe lefutását szabályozhatjuk a párbeszédpanel ikonjaival és a görbe pontjainak elhúzásával. A görbetípus választása után megjelenő **Smooth** nyomógomb elsimítja az esetleg keletkező hegyes csúcsokat.

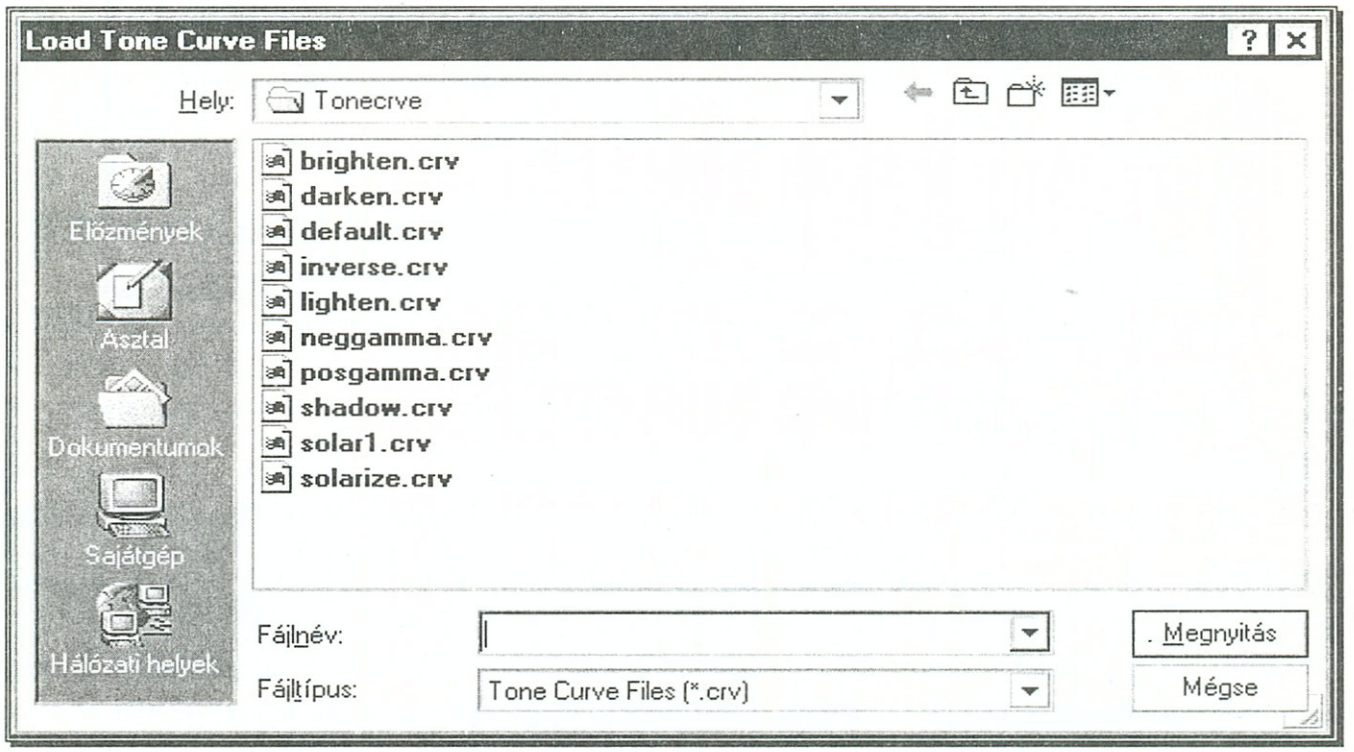
Az ikon lenyomása után húzással módosíthatjuk a görbe lefutását. A görbére kattintva fogópontokat helyezhetünk el, amelyek húzásával változtatjuk a görbe alakját. A felesleges fogópontokat húzzuk ki a diagramból. Egyszerre több pontot

is mozgathatunk párhuzamosan, ha azokat kiválasztjuk a Shift billentyű nyomva tartása közben végzett kattintással.

Az eredeti görbe egyeneshez közeli vonallal átlósan fut. Az egyes színösszetevők arányainak módosításával, vagyis az egyes, listában kiválasztott színcsatornáknak megfelelő görbék elhúzásával nagyon finoman állíthatjuk be a képet.

A görbe eredetileg 45 fokos egyenes. Ebben a helyzetben a bemeneti és a kimeneti értékek megegyeznek (a bemeneti értékeket a vízszintes, a kimenetieket a függőleges tengely, a sarokpontok a mélyárnyékos és a csúcsfényes részt jelölik, de ez megcserélhető a diagram alatti kettős nyílra kattintva). A görbét meredekebbre állítva nő a kontraszt, élénkebbek lesznek a színek. A középtónust eredeti helyéről felfelé mozgatva a világosabb, lefelé mozgatva a sötétebb részleteket hozhatjuk elő. Az előbbi esetben a világosabb részek sötétebbek lesznek, az utóbbiban a sötétebbek világosabbakká válnak.

A görbe beállításai későbbi a felhasználás számára *.crv* kiterjesztésű állományba elmenthetők (lásd a 7-27. ábrát). Ezek betöltését szintén innen kezdeményezzük.

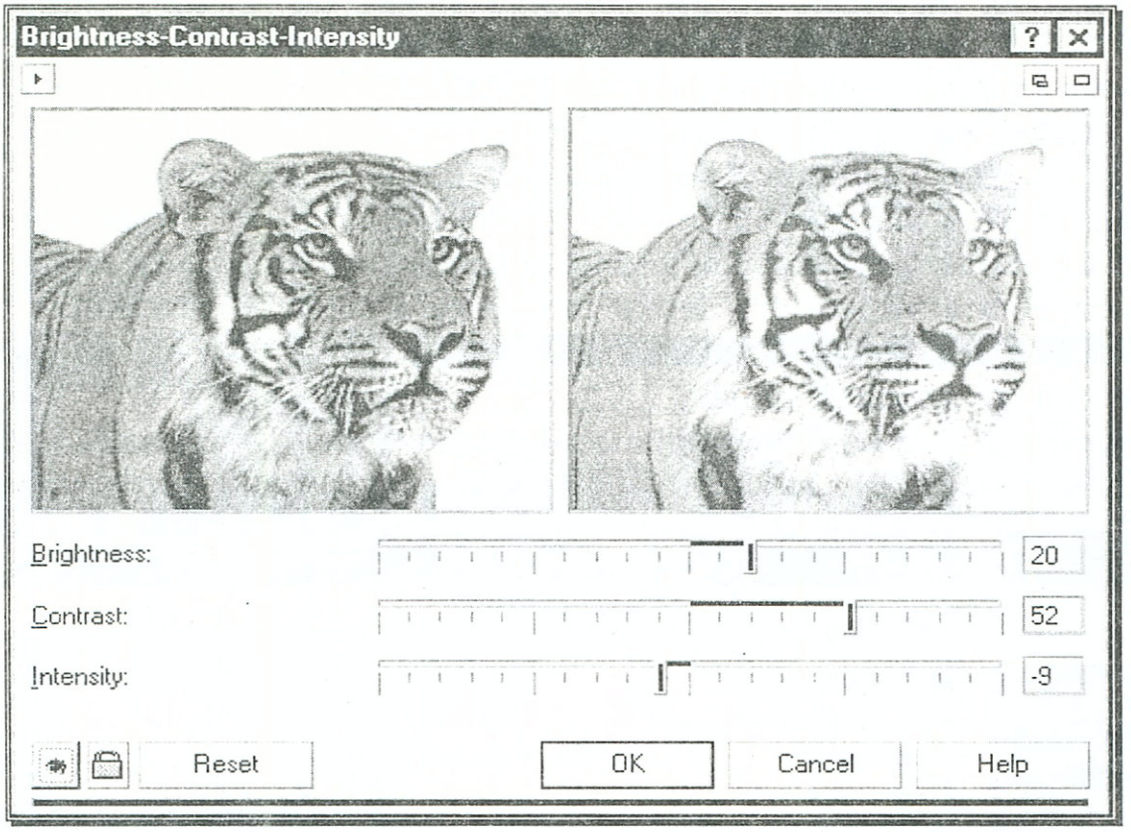


7-27. ábra

A fényerő, kontraszt és intenzitás beállítása

Az **Effects** menü **Adjust** ▸ **Brightness-Contrast-Intensity** parancsával, illetve a (korábban a tulajdonságsávon is szerepelt) Adjusts Brightness, Contrast, and

Intensity ikonnal a világosságot, kontrasztot, fényerőt csúszkákkal vagy mezőkbe írva a megfelelő értéket állíthatjuk be (lásd a 7-28. ábrát). A kontraszt növelésével eltűnnek a képből a szürkeárnyalatok, a sötét részletek sötétebbek, a világosak világosabbak lesznek. Nagyobb fényerőnél a kép világosodik, kisebbnél sötétedik.



7-28. ábra

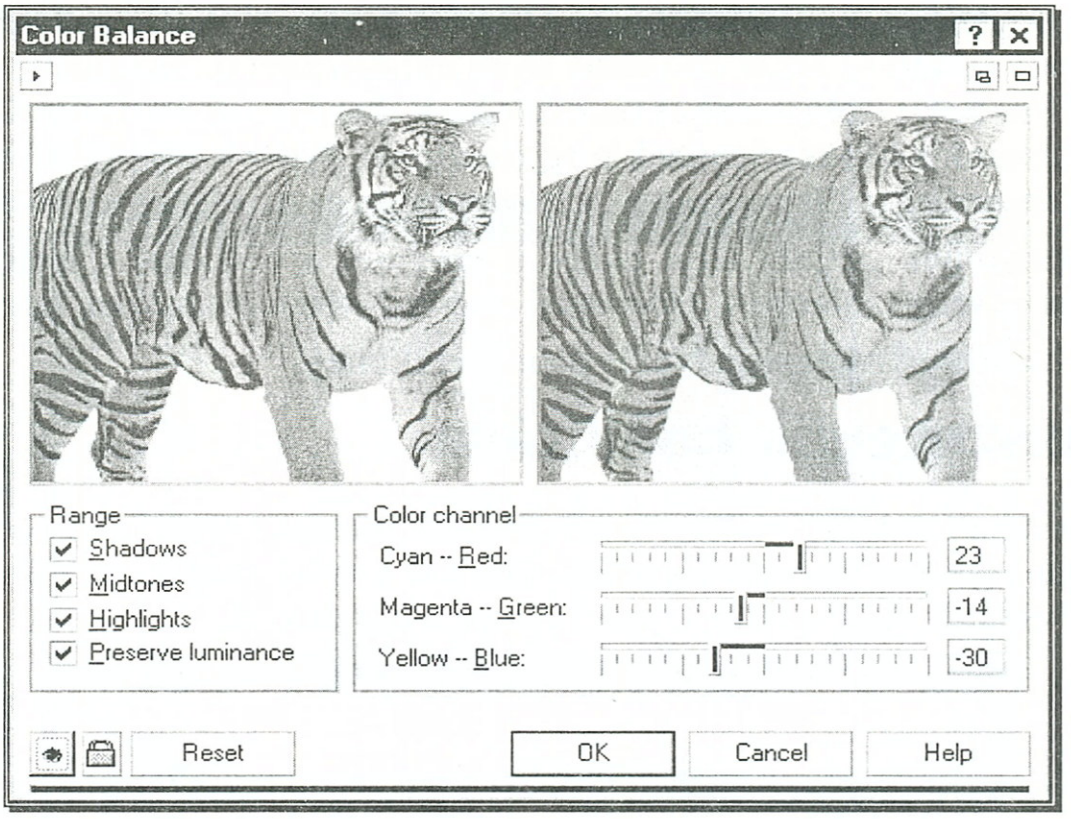
Színkiegyenlítés

Az **Effects** menü **Adjust** ▸ **Color Balance** parancsával, illetve a (korábban a tulajdonságsávon is szerepelt) Balances Bitmap Colors ikonnal a cián-vörös, bíbor-zöld, sárga-kék színpárok kiegyenlítését végezhetjük (lásd a 7-29. ábrát).

A párbeszédpanelen a színek tónusértékenként újrakeverhetők. A színek aránya a csúszkákkal módosítható. Pontos beállításhoz inkább a **Hue/Saturation** (színezet és telítettség), a **Replace Color** (színcsere) és **Selective Color** (szelektív színkorrekció) parancsokat használjuk.

A jelölőnégyzetekkel beállíthatjuk azt a tartományt a sötéttől (**Shadows**) a világosig (**Highlights**), amelyre a csúszkákkal vagy a mezőkben –100 és 100 között megadott értékek vonatkoznak. A **Preserve Luminance** jelölőnégyzet bejelölésével a fényerő eredeti értékét megőrizzük, egyébként a csúszkák RGB felé mozdításával világosítjuk, a CMY színek felé mozdításával sötétítjük a képet.

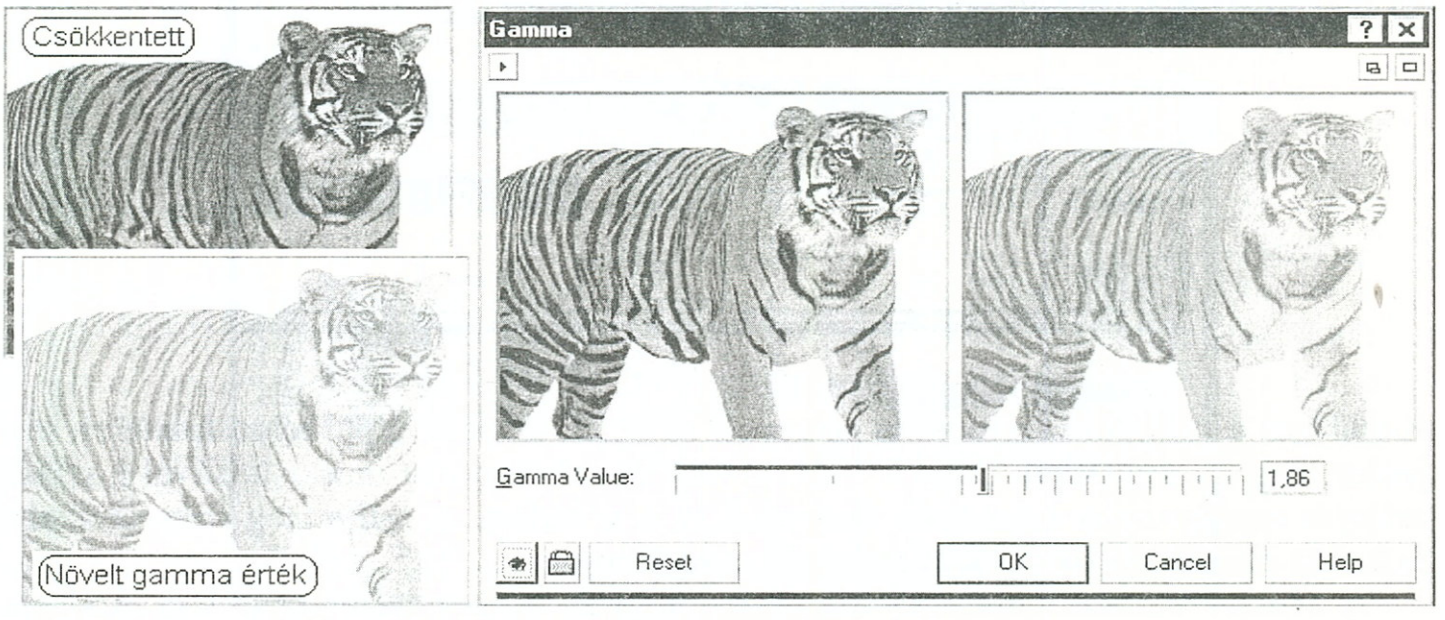
A **Reset** (visszaállítás) nyomógomb az eredeti állapotot állítja vissza.



7-29. ábra

A gamma eltolás beállítása

Az **Effects** menü **Adjust** ▸ **Gamma** parancsával a gammaeltolást módosítjuk. Korábban a parancshoz tartozó párbeszédpanelen nem szerepelt a mintaablak, ezen most módosítottak (lásd a 7-30. ábrát).



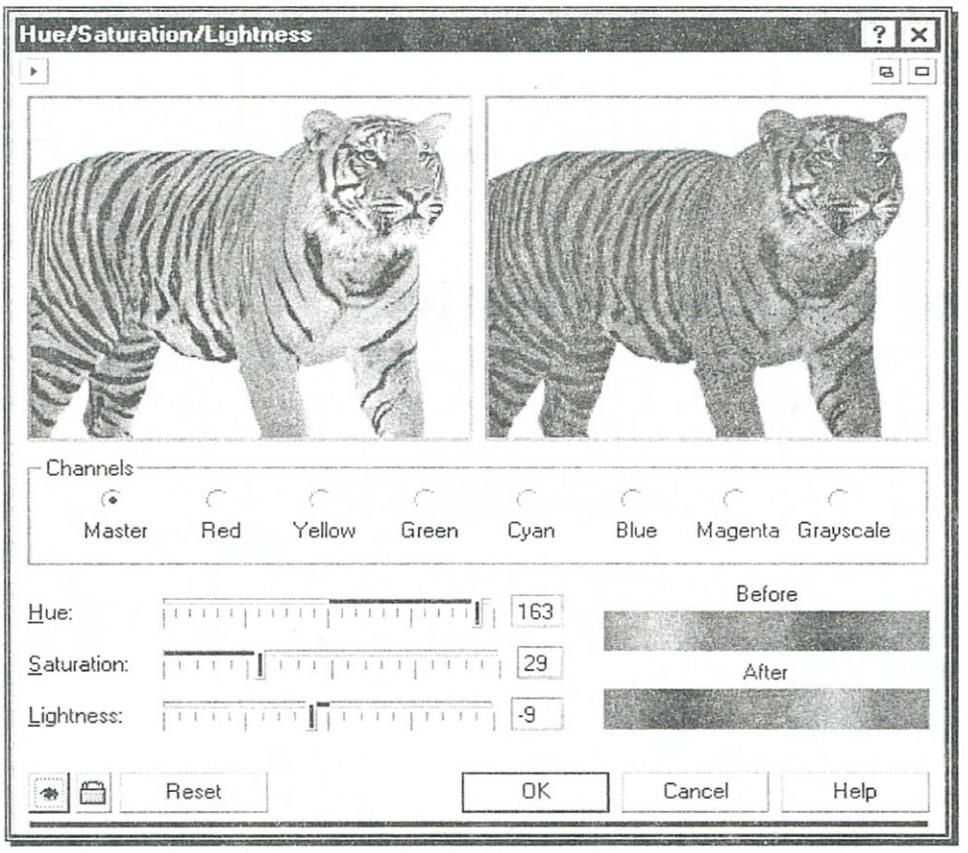
7-30. ábra

Az eredeti értéket az 1 – középső szint – képviseli. Ha a 0-hoz közeli értéket adunk meg, akkor a fekete és fehér színeken kívül minden szín a fekete felé mozdul, ha nagyobb (100-hoz közeli) értéket adunk, akkor minden szín a fehér felé mozdul. Ezzel javíthatunk a kép részleteinek megjelenítésén.

A gamma érték beállítása hosszabb folyamat, amelyet különösen lassíthat, ha az ikont lenyomva tartjuk, mert ekkor a program a beállítások hatását azonnal megmutatja a mintaablakban. Ellenkező esetben viszont csalóka lehet, hogy az eredmény csak az ikonra kattintás után jelenik meg.

HSL összetevők beállítása

Az **Effects** menü **Adjust** ▸ **Hue/Saturation/Lightness** parancsával, illetve az Adjusts Hue, Saturation, and Lightness ikonnal a színárnyalat, telítettség, fényesség értékeket állíthatjuk a HLS színmodellnek megfelelően.

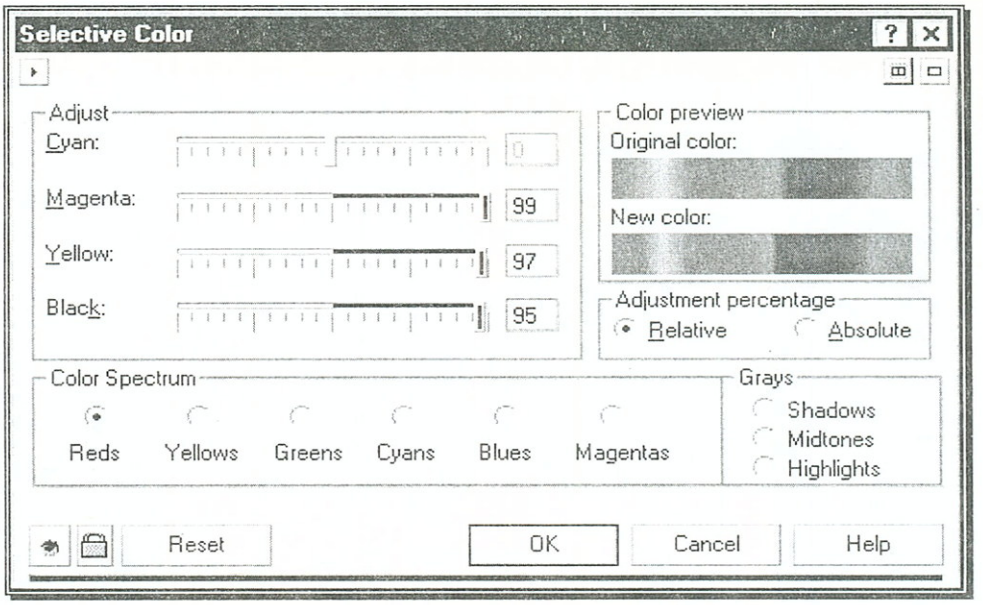


7-31. ábra

Korábban a tulajdonságsávon is szerepelt az ikon, de ezen a párbeszédpanelen sem jelent meg a mintaablak (lásd a 7-31. ábrát). A színárnyalat módosításával a színek arányát megtartva a színkörön forgatjuk el a színeket. A telítettség fokozásával a színeket élénkíthetjük, csökkentésével tompíthatjuk.

A *Master* választókapcsoló választása után az összes színt egyszerre módosítjuk. A színezet **(Hue)** a szín helyét határozza meg a HSB színkörön. A szín szürke

tartalmát (tisztaságát) adja meg a telítettség (**Saturation**), a fényerőt a **Lightness** mezőben rögzítjük. A beállítások előtti (**Before**) és utáni (**After**) színskálákon is követhetjük a változtatások hatását, a módosított színskálát. Az utóbbin azonnal lemérhető a beállítások hatása.

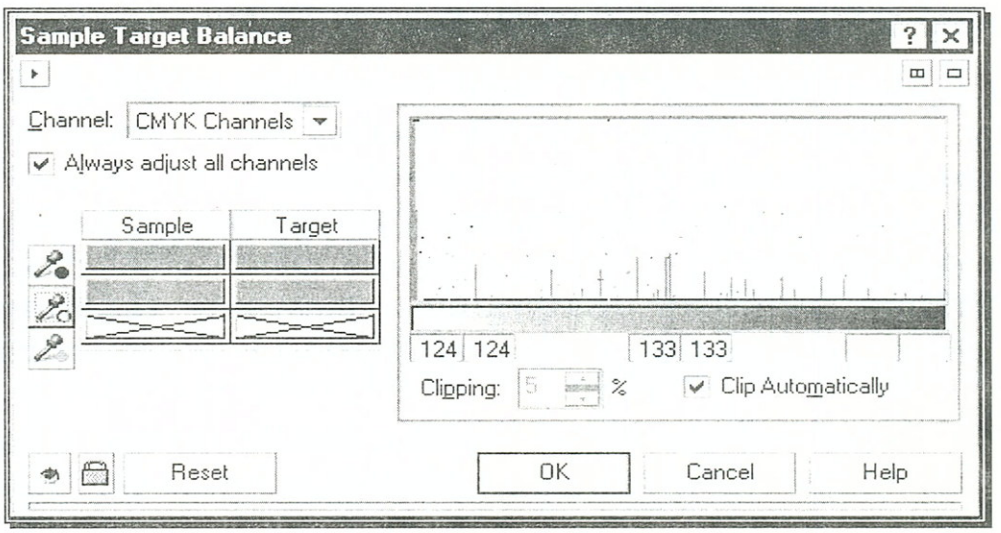


7-32. ábra

Szintén a kiválasztott színösszetevők beállítására szolgál az **Effects** menü **Adjust** ▸ **Selective Color** parancsa (lásd a 7-32. ábrát).

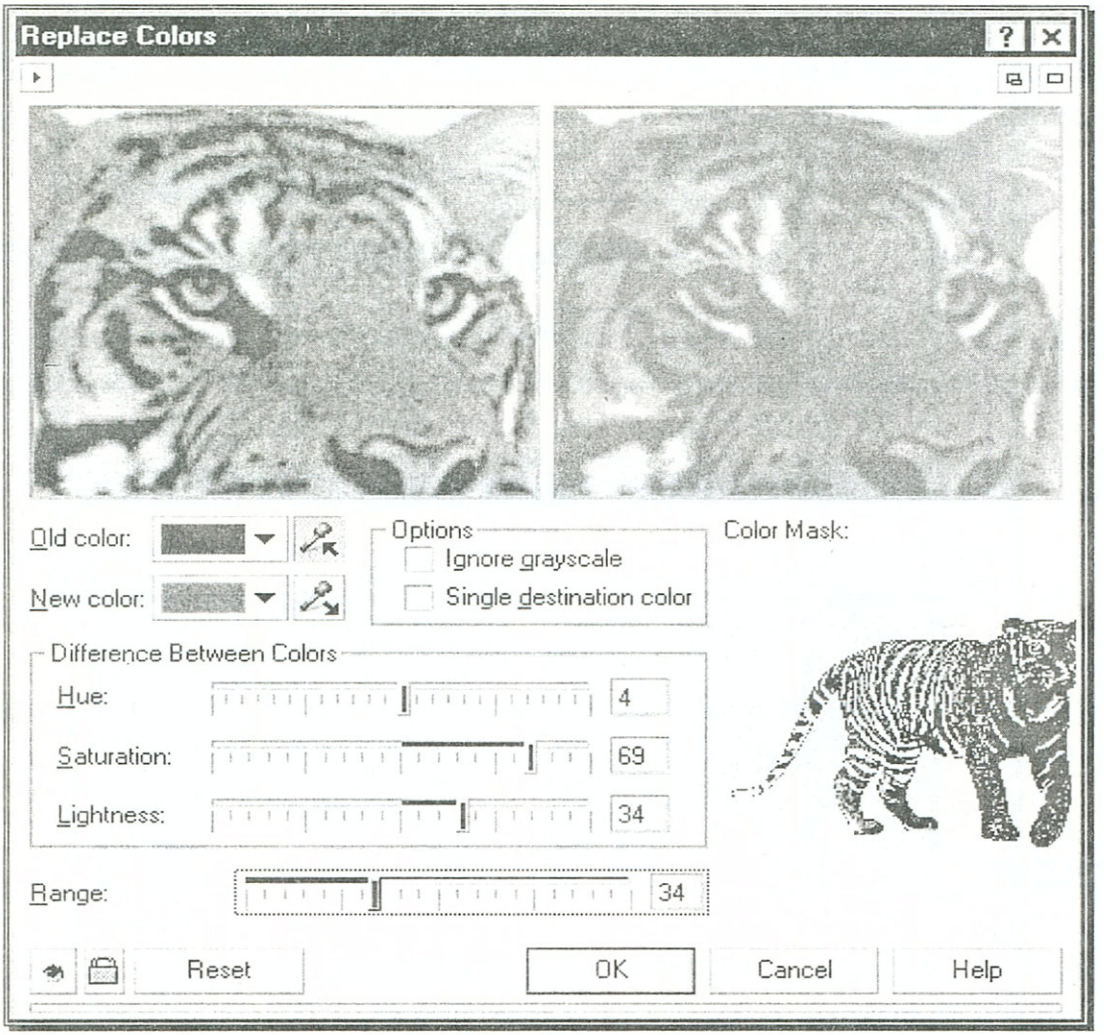
Színcsere

Az **Effects** menü **Adjust** ▸ **Sample/Target Balance** paranccsal az összes CMYK csatornát, vagy egyenként, a listában kiválasztott csatornát egyenlíthetjük ki.



7-33. ábra

A pipettákkal felvehetünk a mintaablakban vagy a dokumentumból mintaszíneket **(Sample)** amelyeket egy hasonló módon felvett színre **(Target)** cserélünk le (lásd a 7-33. ábrát). A színek cseréjére szolgál az **Effects** menü **Adjust ▸ Replace Colors** parancsa (lásd a 7-34. ábrát).

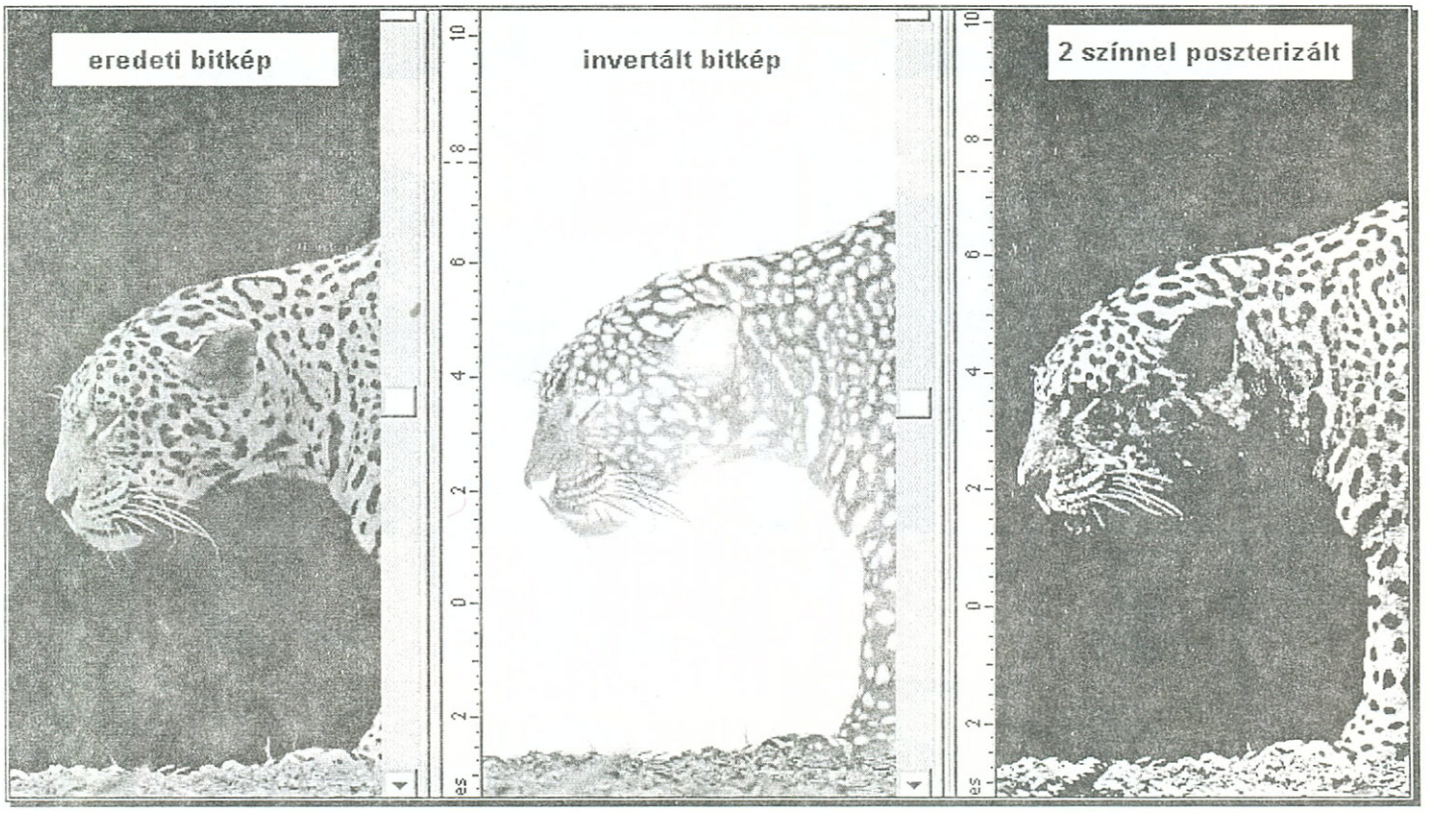


7-34. ábra

A régi színt kiválaszthatjuk az **Old color** nyomógombra kattintva megjelenített listáról, vagy a mögötte látható pipettát alkalmazva a mintaablakba, illetve a dokumentumba kattintással is. Ugyanígy határozhatjuk meg a kiválasztott régi szín helyére kerülő új színt is a **New color** nyomógombbal vagy a pipettával. Az új szín kiválasztását megadhatjuk az eredetitől számított eltéréssel is. A két szín közötti színárnyalat **(Hue)**, telítettség **(Saturation)**, fényesség **(Lightness)** értékeket csúszkákkal állítjuk be. Tehát így egy-egy színt például világosíthatunk is.

Bitkép transzformációk

Az **Effects** menü **Transform** ▸ almenüjének parancsaival a bitképet a korábbiaknál egyszerűbben alakíthatjuk át.



7-35. ábra

A **Deinterlace** parancs a váltott soros letapogatás miatt keletkező hiányos képsorok javítására szolgál. A hiányt kitölthetjük átlagolással, vagy a szomszédos sorok megkétszerezésével.

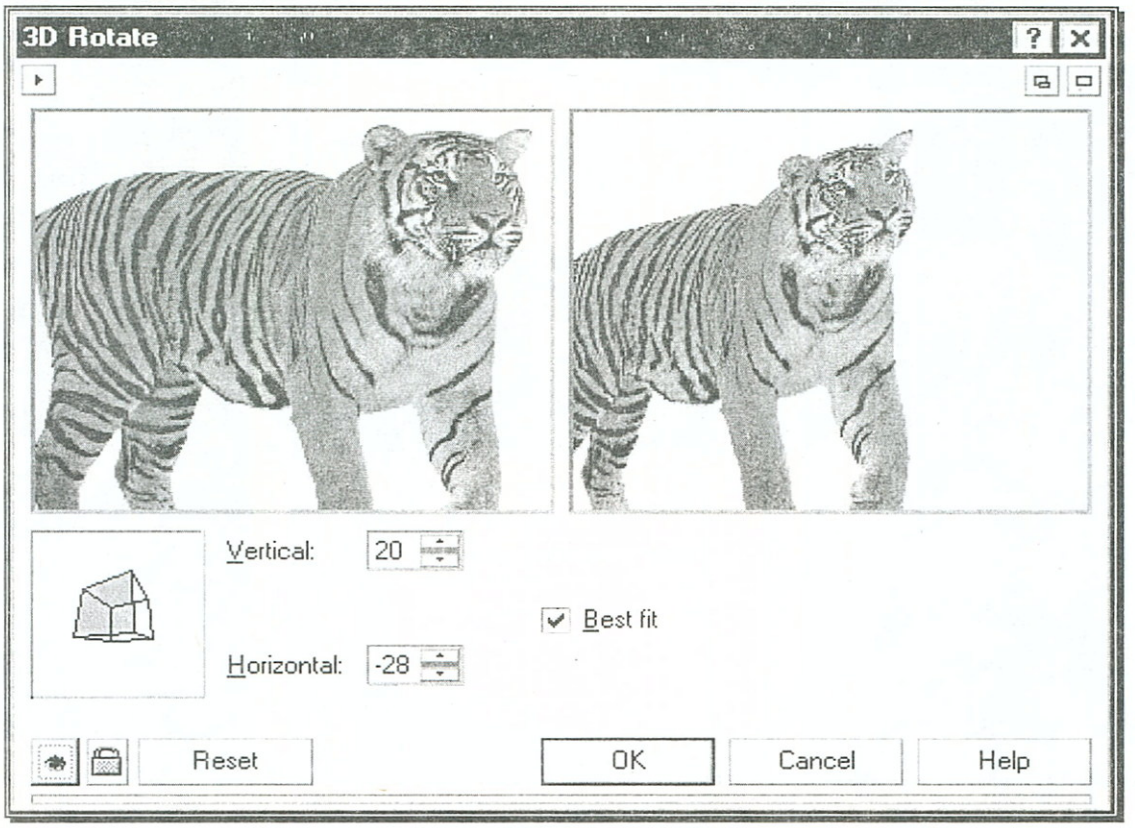
Az **Invert** parancs minden színt komplementer színére cserél, negatív képet készít. A **Posterize** paranccsal a kép színeinek számát csökkenthetjük (lásd a 7-35. ábrát).

Grafikus hatások

A következőkben néhány bittérképen alkalmazható grafikus hatást mutatunk be. Ezek száma az előző programváltozatban jelentősen megszaporodott, szinte az összes, raszteres szerkesztőkben elérhető hatást alkalmazhatjuk. A Preview nyomógomb melletti lakat lenyomásával a mintaablak azonnal követi a beállítások változásait.

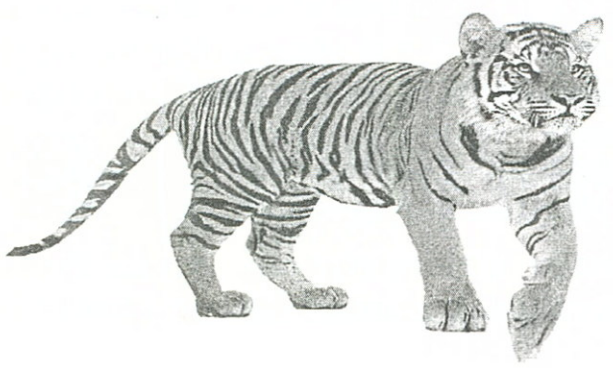
Térbeli hatások

A **Bitmaps** menü **3Deffects** ▸ almenüjében találjuk a bitképet térbe forgató, térhatást bemutató grafikus szűrőket.

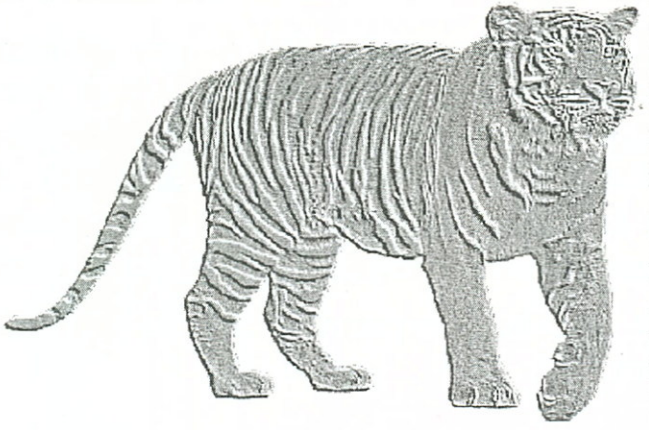


7-36. ábra

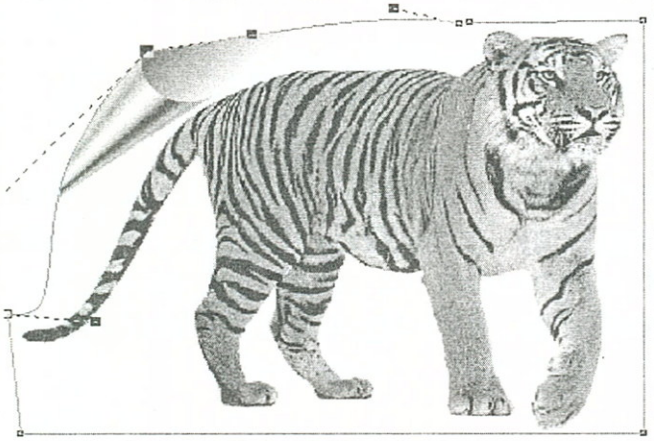
A **3D Rotate** paranccsal a képet térhatást keltve dönthetjük meg hátra, illetve oldalra. A hátra döntést a **Vertical**, az oldalra döntést a **Horizontal** mezőben adjuk meg. A program a **Best fit** jelölőnégyzet bekapcsolt állapotában az átalakított képet újraméretezi a rendelkezésre álló keretben, hogy a kép a lehető legjobban kitöltse (lásd a 7-36. ábrát).



A **Cylinder** paranccsal a képet vízszintes vagy függőleges irányban úgy görbíthetjük meg, mintha egy hirdetőoszlopon vagy palackon lenne.

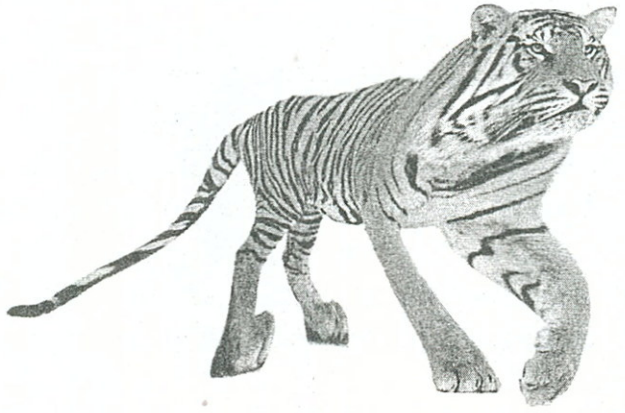


Az **Emboss** paranccsal a képet domborművé alakíthatjuk át. Megadható, hogy a program az eredeti **(Original)** színeket vagy szürke **(Gray)** árnyalatokat, illetve egyéb színeket használjon. A **Depth** mezőben adjuk meg a domborítás mértékét. A **Direction** mezőben a fényforrás irányát határozzuk meg.

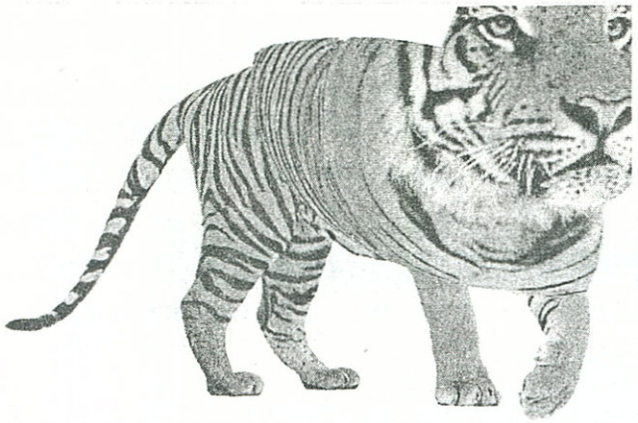


A **Page Curl** paranccsal a kép (illetve a befoglaló) bármely sarkát szamárfüllel láthatjuk el. A felhajtás irányát és mértékét adjuk meg a párbeszédpanelen.

A **Perspective** paranccsal térhatást adhatunk a képhez. Bevalljuk ezt a hatást nem vettük észre mi sem.



A **Pinch/Punch** paranccsal a kép egy ráillesztett háló alapján torzítható. A minta Vasarelytől származik.

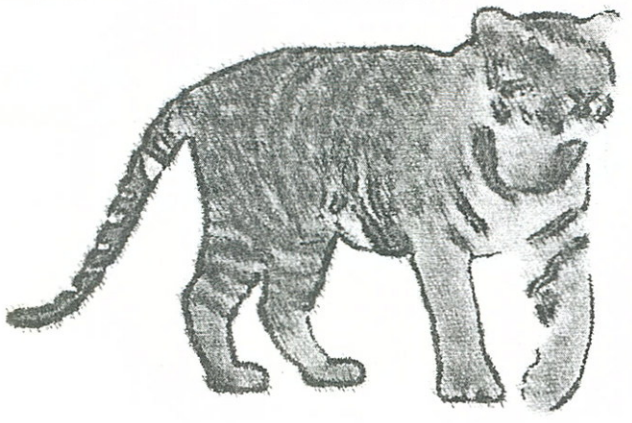


A **Sphere** paranccsal a képet egy gömbre feszíthetjük (+ értékeket megadva a **Percentage** mezőben), vagy gömb belsejébe nyomhatjuk (a – értékek megadásával). A görbe és a kép illeszkedési pontját az eredeti képet mutató ablakban kattintással jelölhetjük ki, ha lenyomtuk a nyomógombot.

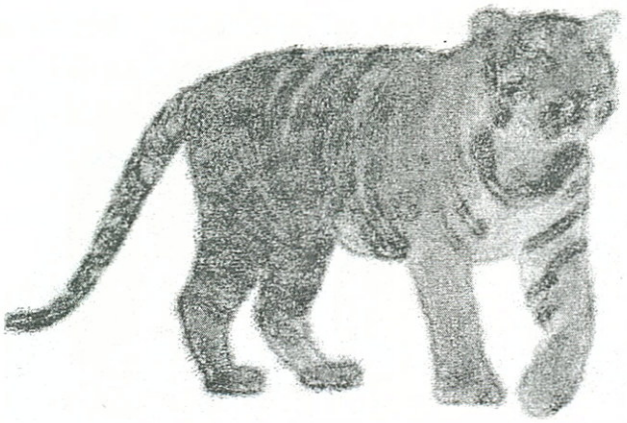
Művészi kézjegyek

A **Bitmaps** menü **Art Strokes** ▸ almenüjének parancsaival művészi hatást alkalmazhatunk a bitképeken. Ezek a hatások egy-egy művészi irányzat jellegzetes ecsetkezelését, illetve felhasznált anyagaikat utánozzák. Ne alkalmazzuk ezeket a szűrőket sem öncélúan. Itt is csak hosszas keresgélés, próbálgatás után érhetjük el a kívánt eredményt.

A **Charcoal** paranccsal faszénrajznak megfelelő módon alakítjuk át a képet. Az eredeti részletek mindenképpen elvesznek.



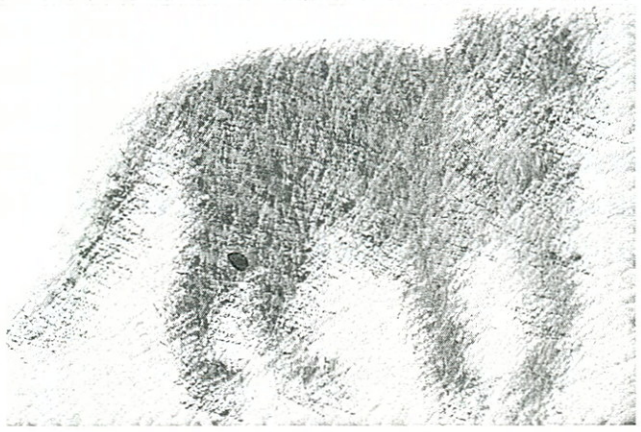
A **Conté Crayon** paranccsal pasztellkréta rajznak megfelelő képet készíthetünk. A **Texture** csúszkával a hordozó alapanyag tulajdonságait, a **Pressure** csúszkával a rajzeszköz papírra nyomását állítjuk be. A **Paper Color** nyomógombbal meghatározhatjuk vagy a mögötte látható pipettával a képből felvehetjük a papír színét. Jelölőnégyzetekkel többféle krétaszínt választhatunk.



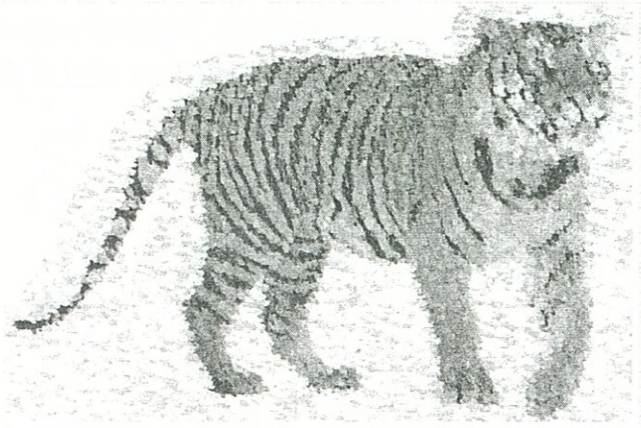
A **Crayon** paranccsal színes rajzceruzával készített rajzra emlékeztető módon alakítjuk át a képet.

A **Cubist** paranccsal a kubista stílusvonásokat alkalmazzuk a képen. A képalkotó „kockák" méretét a **Size** csúszkával vagy mezőben állítjuk be. A papírszín itt is beállítható.

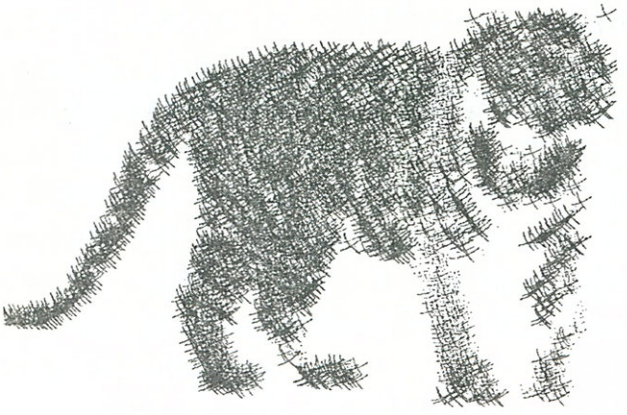
Az **Impressionist** paranccsal impresszionista festői stílusban alakíthatjuk át képünket. Megadhatjuk az ecsetvonásokból **(Strokes)** vagy a foltokból **(Dabs)** építkező képek elemi méreteit, azok szín és fényerő jellemzőinek változékonyságát. Az apróbb részletek elvesznek, elmosódnak, de a kontúrokat megtartja. A foltok hangsúlyosan kiemelkednek a képből.



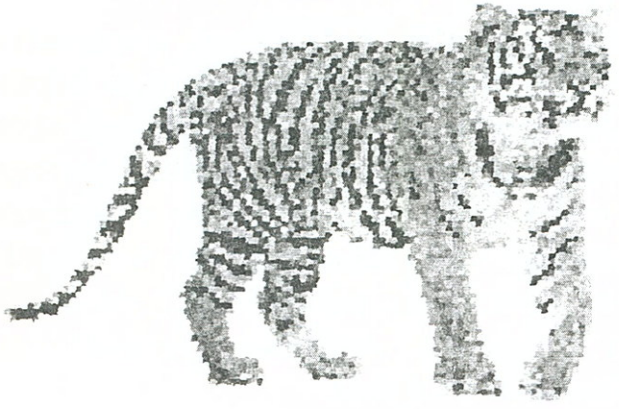
A **Palette Knife** paranccsal olyan képet készítünk, mintha azt a spatulával, ecset használata nélkül készítették volna. Beállítható a kés mérete, húzásiránya. A kép körvonalai és részletei egyaránt elmosódnak, a vonások elnagyoltak.



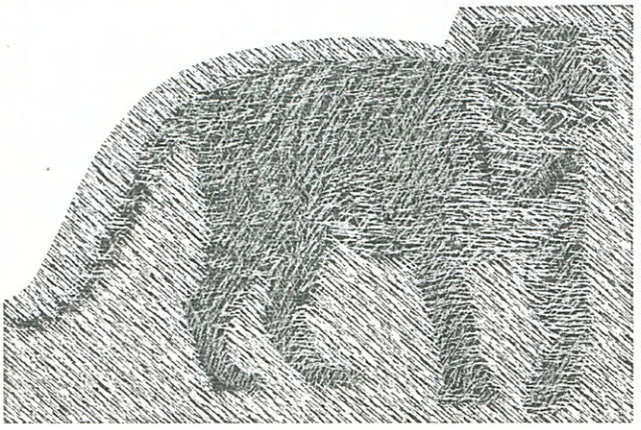
A **Pastels** paranccsal pasztellképet készíthetünk. Beállítható a rajzeszköz típusa (lágy – *soft* vagy olaj – *oil*) mérete *(Size)*, az árnyalatok változékonysága *(Hue Variation)*.



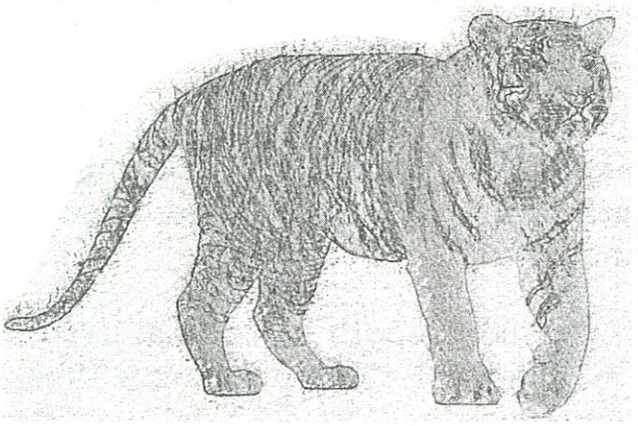
A **Pen & Ink** paranccsal tollrajzot készíthetünk képünkből.



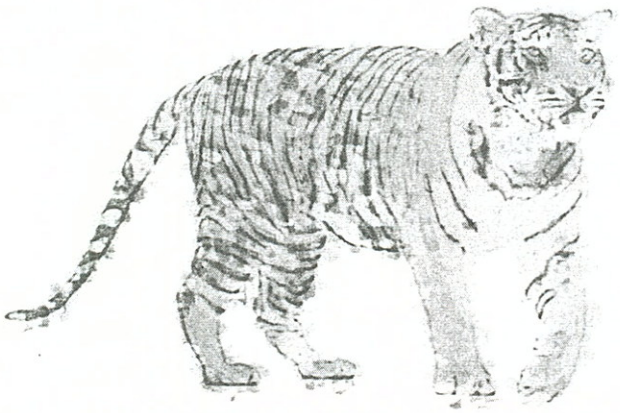
A **Pointillist** paranccsal a képet a pointillista festészeti irányzatnak megfelelő pontokból építhetjük fel. Beállítható a foltok mérete, fényessége. A kép körvonalai és részletei egyaránt elmosódnak, a vonások elnagyoltak.



A **Scraperboard** paranccsal kaparókéssel készített grafikát utánozhatunk. Választhatjuk a színes **(Color)** vagy a fekete-fehér eredményt adó **(White)** bevonatos papírt. Beállítható a kaparás sűrűsége **(Density)** és a vonások mérete **(Size)**.

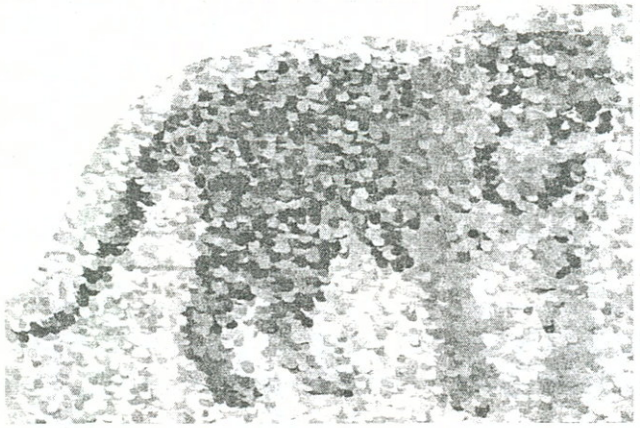


A **Sketch Pad** paranccsal vázlatos képpé alakíthatjuk a képet. Választhatunk fekete vagy színes ceruzát, durva **(Rough)** vagy finomabb **(Fine)** stílust, különböző erejű ceruzanyomást **(Pressure)**. A kis **Outline** érték mellett a kontúrok elmosódottabbak, nagyobb értéknél élesebbek.

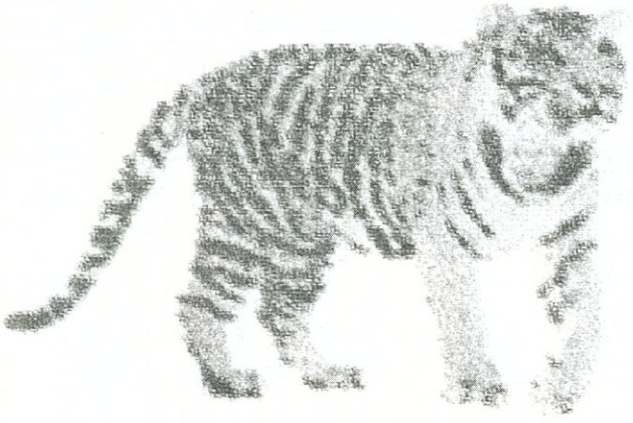


A **Watercolor** paranccsal akvarellfestményt utánozhatunk. A vízfestményeken szétfolyó festékek miatt a részletek elvesznek, a kontúrok az ecsetvonások szélein összegyűjtik a festéket.

A csúszkákkal beállítható az ecset mérete **(Brush Size)**, a szemcsézettség **(Granulation)**, a festék szétfutása **(Bleed)** és a víz mennyisége is **(Water Amount)**.



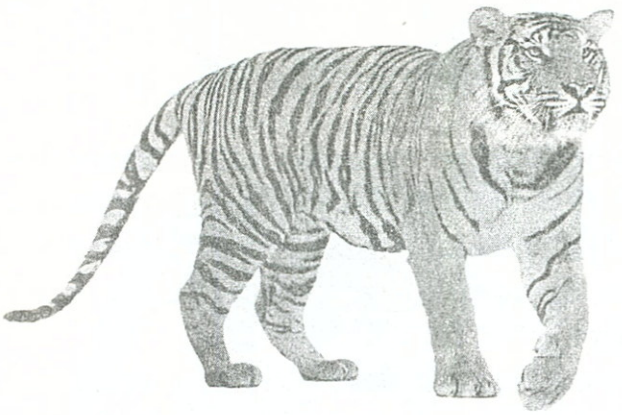
A **Water Marker** paranccsal vízjeles (merített) papírt készíthetünk. A hatás erős szívópapíron készített vízfestményre jellemző. A kontúrok itt is teljesen elmosódottak.



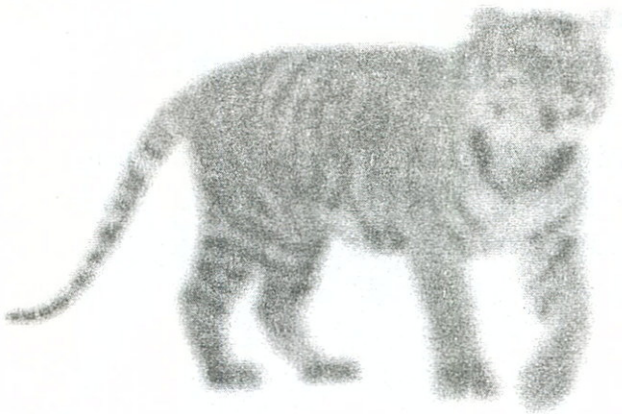
A **Wave Paper** paranccsal a papír textúráját jobban visszaadó, változtatható ecsetnyomással készülő képet alakíthatunk ki. Az ecset lehet fekete vagy színes.

Javító, elkenő szűrők

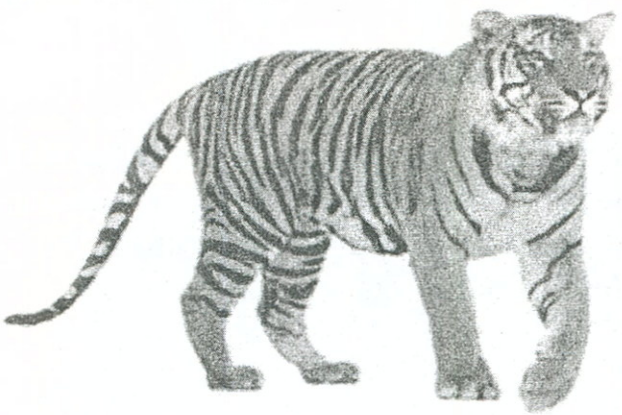
A **Bitmaps** menü **Blur** ▸ almenüjének parancsaival a képpontokat véletlenszerűen, vagy egy megadott irányban átlagoljuk, ezzel simítást, az élek tompítását érjük el, illetve a képpontokat egy adott irányban eltoljuk. Az összes idetartozó szűrő elmossa a körvonalakat, csökkenti a kontrasztot.



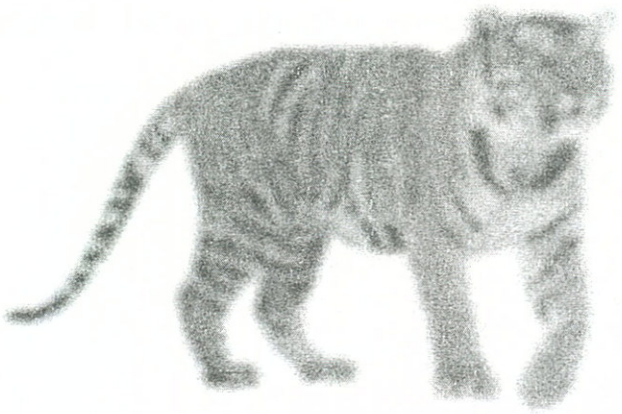
A **Directional Smooth** paranccsal irányítottan simíthatunk. Ez a kép javítását szolgálja, eltünteti a karcolásokat. A szűrő életlenít, egyúttal lágyítja a képet. A szűrő eltávolítja a kiugró képpontokat, a képpontok környezetét figyelembe vevő átlagolásnak köszönhetően.



A **Gaussian Blur** parancs véletlenszerűen elmosódottá, homályossá teszi a képet. Az elmosódás annál nagyobb, minél több képpontot vonunk be az átlagolásba, minél nagyobb sugárral dolgozunk. A parancs hatására megjelenő párbeszédpanelen beállíthatjuk az átlagolásba vont terület sugarát *(Radius)*.



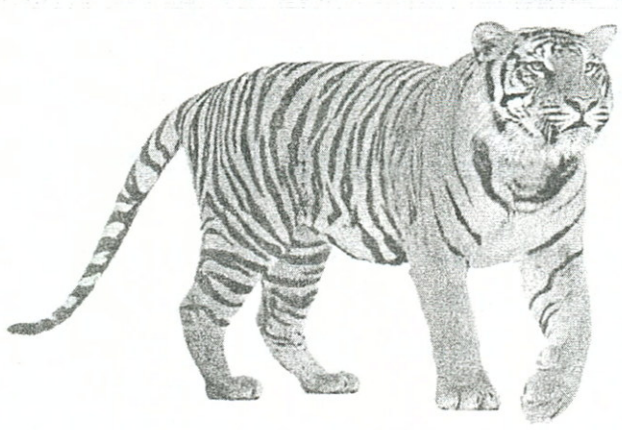
A **Jaggy Despecle** paranccsal a kép színeit, árnyalatait összetörve csipkézhetjük, szaggathatjuk meg, lágyíthatjuk. Ez a szűrő a **Gaussian Blur** parancsnál kevésbé teszi elmosódottá a képet. Beállítható a keletkező törések mérete vízszintes és függőleges irányban (a beállítások együtt változnak, ha bejelöljük a **Symmetric** jelölőnégyzetet).



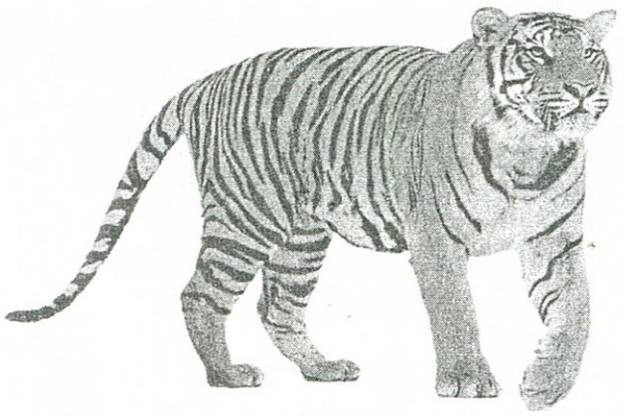
A **Low Pass** parancs 1-20 képpont távolságban veszi figyelembe a környezetet, így teszi elmosódottá a képet. Az elmosódottság finoman, százalékosan állítható be a **Percentage** csúszkával.

A **Motion Blur** paranccsal olyan szűrőt alkalmazunk, amellyel a képet a megadott irányban elkenjük. A **Motion Blur** párbeszédpanel **Distance** mezőjében állítjuk be az elkenés mértékét, a **Direction** mezőben az elkenés, azaz az elmozdulás irányát határozzuk meg. Nagyobb értékek gyorsabb mozgás hatását keltik.

A **Radial Blur** parancs koncentrikus körökre jellemző módon, a középponttól mért távolsággal arányosan változik a simítás. Az görbe és a kép illeszkedési pontját az elmozdulás középpontját az eredeti képet mutató ablakban kattintással jelölhetjük ki, ha lenyomtuk a nyomógombot.



A **Smooth** paranccsal simíthatjuk a kép nagyobb rendellenességeit, lecsökkenti a különbségeket a szélsőséges szintváltások esetén. Egyenletessé teszi a képet.



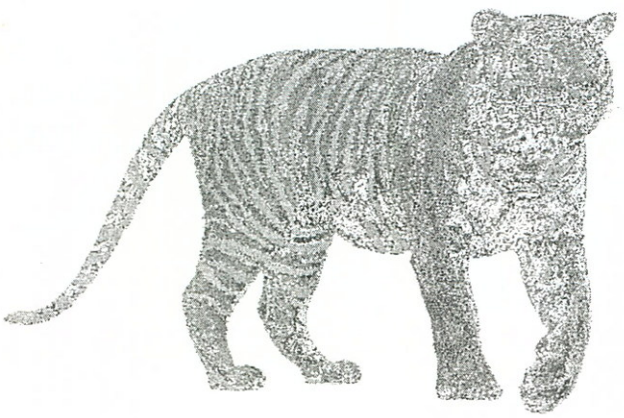
A **Soften** parancs lágyítja a túl kemény vonalakat.

A **Zoom** paranccsal úgy nagyíthatunk, hogy a kép egy meghatározott pontja éles, a többi fokozódva elmosódottabb lesz.

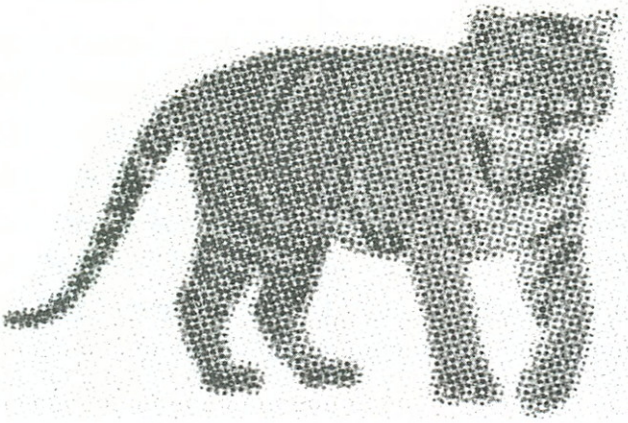
Az éles pontot az eredeti képet mutató ablakban kattintással jelölhetjük ki, ha lenyomtuk a nyomógombot.

Színátalakítás

A **Bitmaps** menü **Color Transform** ▸ almenüjének parancsaival a korábban bemutatott képjavítási szándékú színmódosításoktól eltérően itt az egész képre érvényesülő különleges, egyes esetekben korábban fényképészeti eljárásokkal előállított hatásokat érhetünk el.

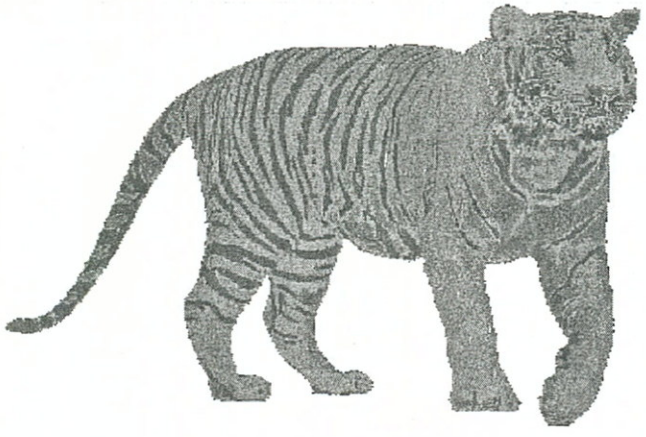


A **Bit Planes** paranccsal az RGB komponensek valamelyikére vagy az összesre ható **(Apply to all planes)**, színszám-csökkentő hatást hozhatunk létre.



A **Halftone** paranccsal féltónusos, apró geometriai elemekből álló hatást, színes rasztert készíthetünk. Ez a grafikus szűrő az autotípiai rácshoz hasonló hatást kelt. A szűrő színes autotípia készítésére használható, amely különleges megjelenést eredményez, de a nyomdai rács alkalmazását nem helyettesíti még finomabb felbontás esetén sem.

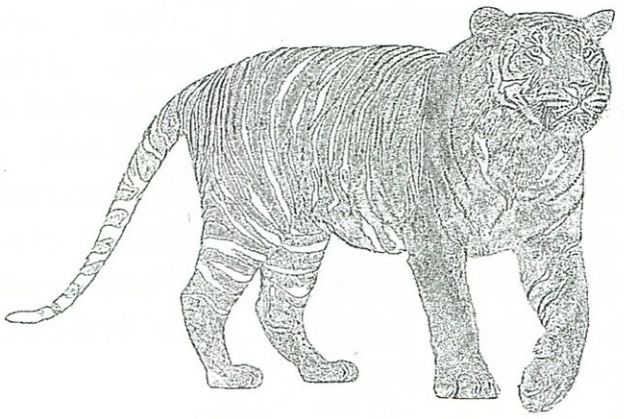
A **Psychedelic** paranccsal a kép színeit véletlenszerűen cserélhetjük fel.



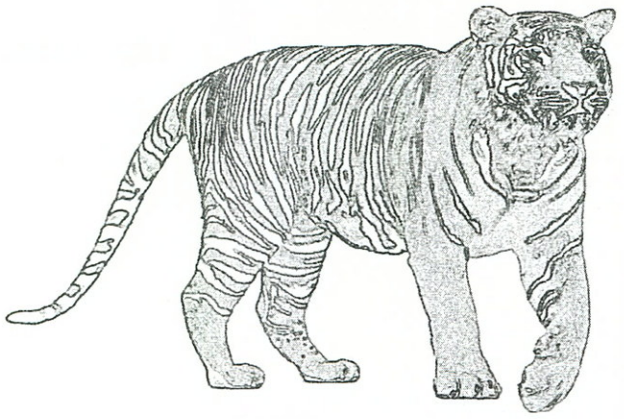
A **Solarize** paranccsal a képnek túlexponált hatást kölcsönözhetünk. A túlexponálás mértékét csúszkával állítjuk be.

Körvonal keresés

A **Bitmaps** menü **Contour** ▸ almenüjének parancsaival a kontúrokat, éleket emelhetjük ki. Az ide tartozó parancsok automatikusan, a szintkülönbségek figyelembe vételével keresik meg a kontúrokat, amelyeket különféle módon hangsúlyoznak.

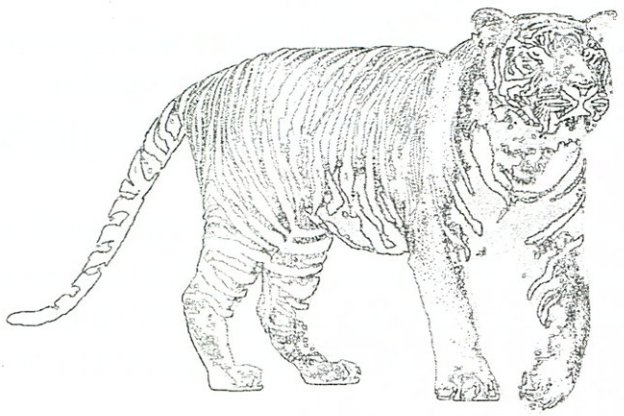


Az **Edge Detect** paranccsal megkereshetjük a kép kontrasztos éleit. A **Sensitivity** csúszkával adjuk meg az élkeresés érzékenységét. 1 értéknél csak a durvább éleknél rajzol körvonalat, a nagyobb értékek esetében a finomabb részleteket is észreveszi. Megadhatjuk az élnélküli területek kitöltő színét is (**Background Color**).



A **Find Edges** paranccsal egyszínű vonalakkal az élek mentén körvonalazhatjuk a képet.

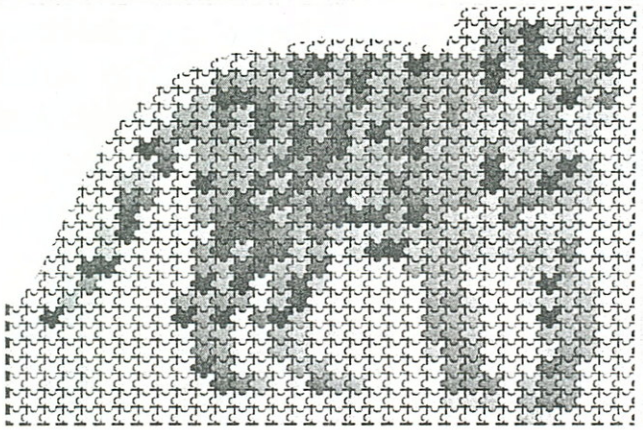
A program a kép hirtelen kontrasztváltási helyein a kontrasztszintek különbségével arányosan sötét színnel kontúrt rajzol. Az **Effects** menü **Transform ▸ Invert** parancsával invertáljuk a képet, ha világos kontúrokat szeretnénk.



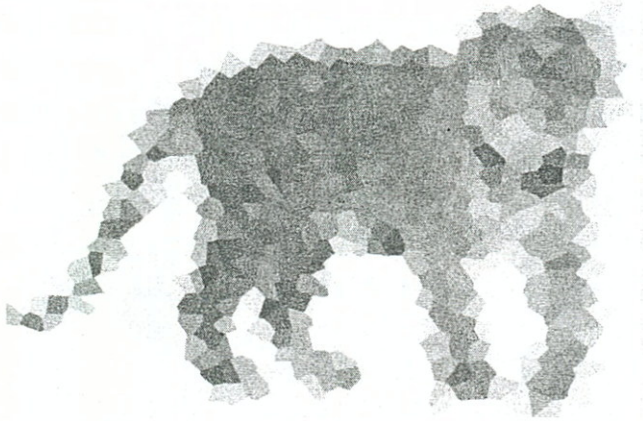
A **Trace Contour** paranccsal 16 színű palettát alkalmazva tapogathatjuk le a képet.

Kreatív megoldások

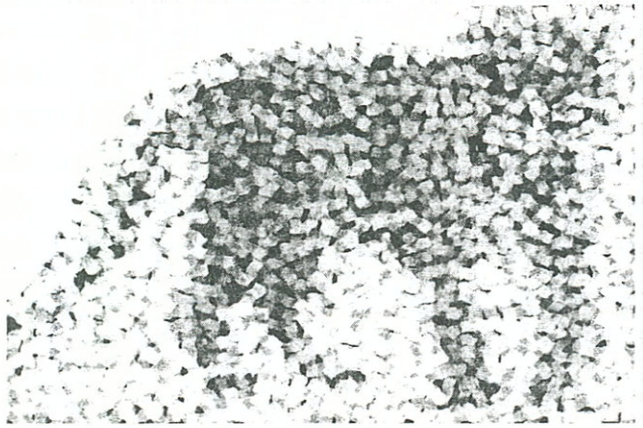
A **Bitmaps** menü **Creative ▸** almenüjének parancsaival olyan fantáziadús képi hatásokat alkalmazhatunk, amelyeket máshová nem tudtak sorolni. Ezek a grafikus szűrők szinte teljesen elszakadnak az eredeti képtől, az eredményből olykor nehéz következtetni az eredeti forrásdokumentumra. A paramétereknek bizonyos értékei után a kép már fel sem ismerhető. Ügyeljünk ezért arra, hogy csak módjával, a megfelelő beállításokat kikísérletezve alkalmazzuk ezeket a különleges grafikus szűrőket.



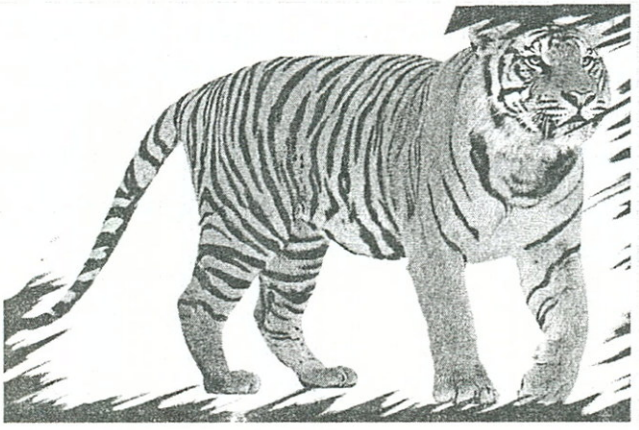
A **Crafts** paranccsal úgy alakítjuk át a képet, mintha kisebb elemekből, puzzleszerűen, mozaikcsempéből vagy más anyagok felhasználásával rakták volna össze. Az elemek mérete, elforgatása és a kép teljes vagy részleges felépítettsége (**Complete**) beállítható.



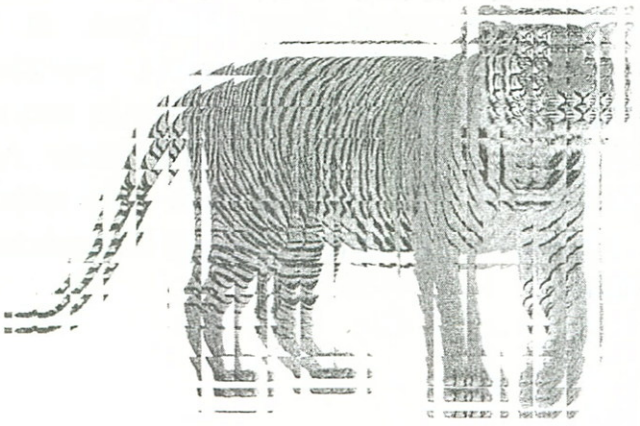
A **Crystalize** paranccsal a képet óriáskristályokból rakjuk össze. Kisebb méretű kristályoknál még kivehető az eredeti kép tartalma is.



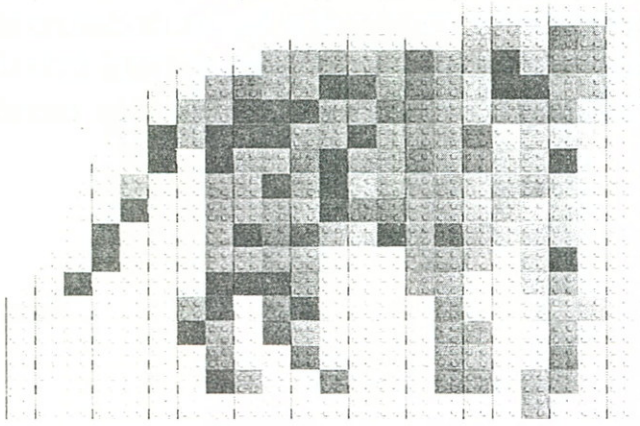
A **Fabric** paranccsal egyfajta anyagszerű, szövetszerű megjelenést kölcsönözhetünk a képnek. Az anyagszerű megjelenés a különféle kis anyagdarabokból összerakott képnek köszönhető. Itt is megadható az elemek mérete, elforgatása és a kép teljes vagy részleges felépítettsége (**Complete**).



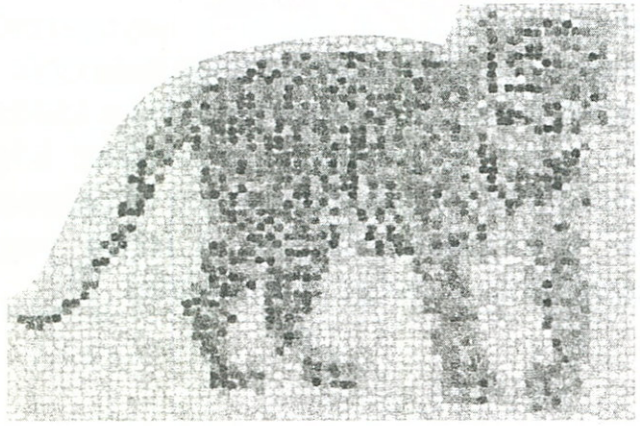
A **Frame** paranccsal a kép szélén keretszerű hatást alkalmazhatunk. A beállítások a későbbi használat céljára elmenthetők. Sokféle paramétert adhatunk meg, többek között a keret színét, elforgatását, belső nyílásának méretét (**Scale**), a keret és a kép viszonyát (**Blend**). Kis **Scale** értéknél a keret túlságosan sokat takarhat a képből.



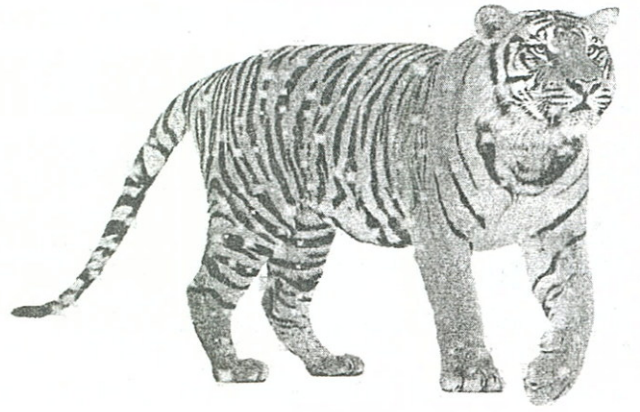
A **Glass Block** paranccsal katedrálüveg takarásához, üvegtéglához hasonlító szűrőt alkalmazhatunk. Beállítható a képelemek függőleges és vízszintes irányú mérete.



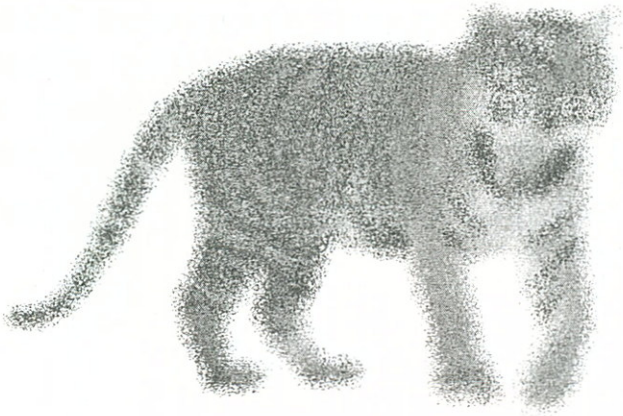
A **Kid's Play** paranccsal olyan hatást keltünk, mintha a képet különböző gyerekjátékokból, például „Lego"-ból rakták volna össze. Megadhatjuk az elemek típusát (a gyerekjáték fajtáját), méretét, elforgatását, a fényerőt és a **Complete** mezőben azt, hogy a kép hány százalékát érintse a hatás.



A **Mosaic** parancs a képet apró, beállítható méretű elemekből rakja össze. Az imittamott áttűnő, megadható színű háttér kopottas jelleget kölcsönöz a képnek. A részletek jobban kivehetők a kisebb méretű elemeknél. A **Vignette** jelölőnégyzet kiválasztása után a kép közepétől a szélei felé egyre jobban elmosódó hatást állíthatunk be.

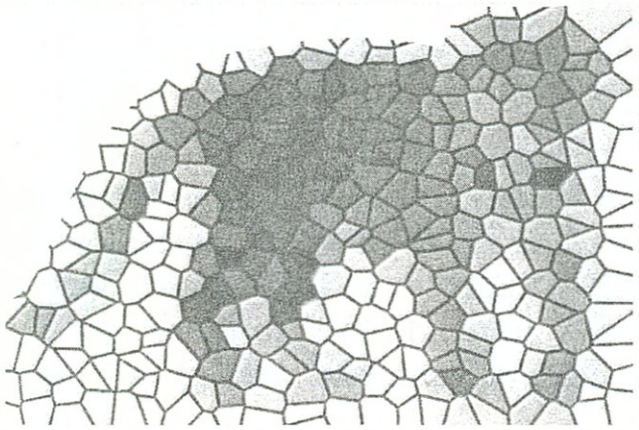


A **Particles** paranccsal a képen változtatható sűrűségben **(Density)** és méretben **(Size)**, áttetsző csillagokat **(Stars)** vagy buborékokat **(Bubbles)** helyezhetünk el. Beállítható az elemek átlátszósága **(Transparency)**, és elforgatása **(Angle)** is.



A **Scatter** parancs szétszórja, foszlatja a képet. A szemcsézettség vízszintesen és függőlegesen külön vagy együtt, egyformán is beállítható. Nagyobb értékek több, apró szemcsét, elmosódottabb képet eredményeznek. Hasonlít a **Low Pass** és a **Gaussian Blur** szűrőkhöz.

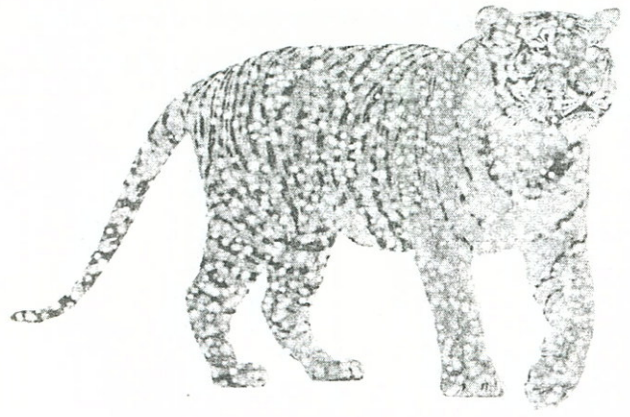
A **Smoked Glass** paranccsal olyan hatást keltünk, mintha – megadható színű – üvegen keresztül néznénk a képet.



A **Stained Glass** paranccsal ólomablak üvegmozaik-hatást keltünk. Ez hasonlít a **Crystalize** hatáshoz, de itt az üvegmozaik darabjait változtatható vastagságú és színű vonalak, a forrasztóanyag **(Solder)** vonalai választják el. A mozaikdarabok méretének növelésével rohamosan tűnnek el a részletek. A mozaikot alkotó üvegdarabok színe az eredeti kép pixeleinek átlagolásából adódik.

A **Vignette** parancs hatására a kép szélei világosíthatók vagy sötétíthetők, mint valamiféle régi kifakult fényképen. Megadhatunk a fekete-fehértől eltérő színt is, amely tisztán a kép szélein jelenik meg, onnan a kép belseje felé fokozatos az átmenet.

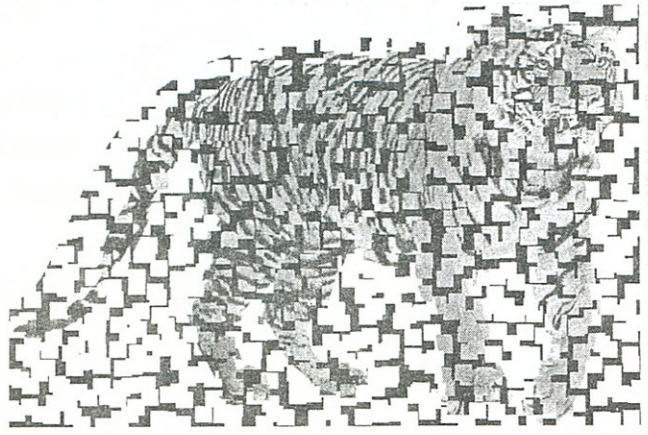
A **Vortex** paranccsal örvényszerű hatást kelthetünk. Megadható az örvény stílusa, mérete, középpontja. A középpontot az eredeti képet mutató ablakban kattintással jelölhetjük ki, ha lenyomtuk a nyomógombot.



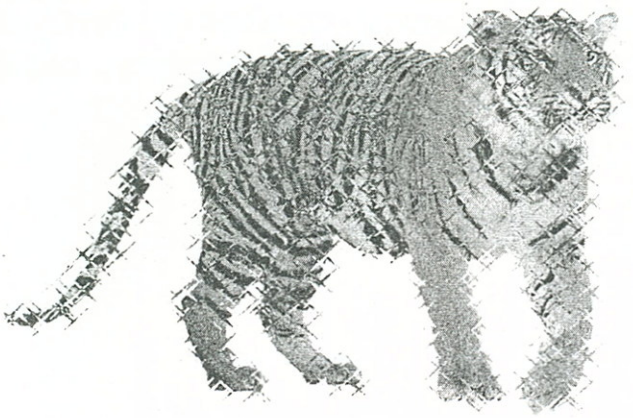
A **Weather** parancs patinás, viharvert külsőt kölcsönöz a képnek. Megadhatjuk, hogy hó **(Snow)**, eső **(Rain)** vagy köd **(Fog)** érje. Beállítható a szemcsék mérete, sűrűsége. A **Randomize** nyomógomb lenyomásával a beállításokat új, véletlenszerű elrendezésben érvényesítjük.

Torzítások

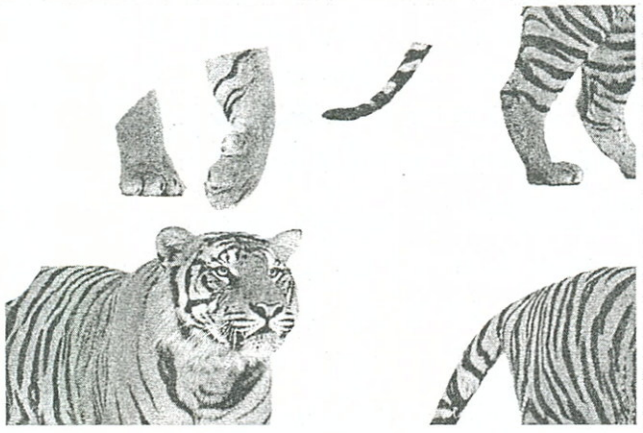
A **Bitmaps** menü **Distort** ▸ almenüjének parancsaival a képet többek között úgy torzíthatjuk, hogy a képpontok elmozdítása egyfajta örvénylő mozgást, elmozdulást fejezzen ki. Ugyanakkor ebben a menüben is találunk olyan parancsokat amelyek szinte megszólalásig hasonlítanak egyes kreatív megoldások szűrőihez. Az ilyen parancsok valószínűleg csak azért kerültek ebbe az almenübe, hogy a program egyszerűbben kezelhető legyen.



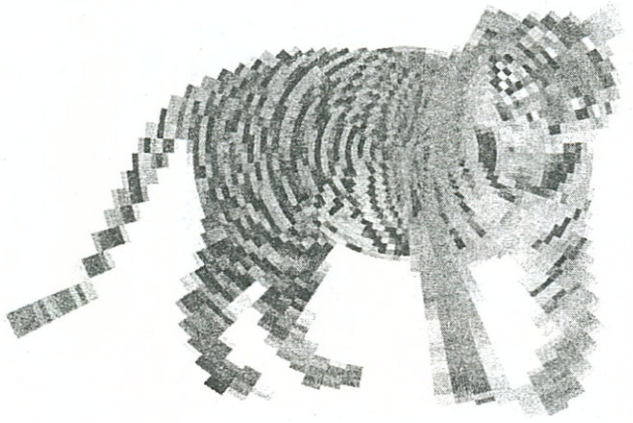
A **Blocks** paranccsal darabokra szaggatjuk a képet, mintha téglákból rakták volna össze. A téglák mérete és a közöttük látható háttérszín **(Undefined Areas)**, illetve legnagyobb eltolásuk **(Max. offset)** a téglaméret százalékában meghatározható.



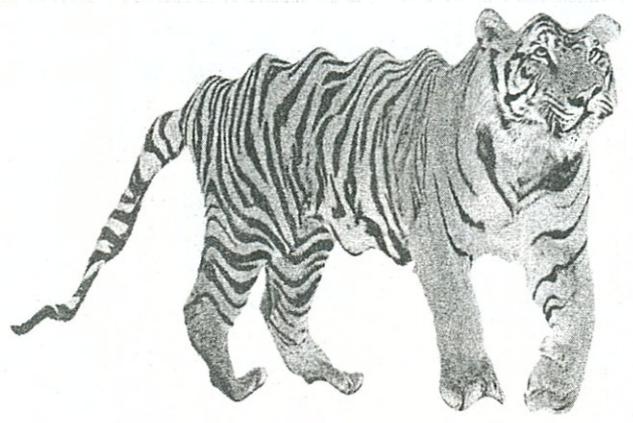
A **Displace** parancs a képet különféle – választható – bitképekkel hozza kapcsolatba, ennek hatására a képet a választott bitkép elemei hozzák létre, illetve beépülnek a képbe. Emlékeztet a **Glass Block** szűrőre.



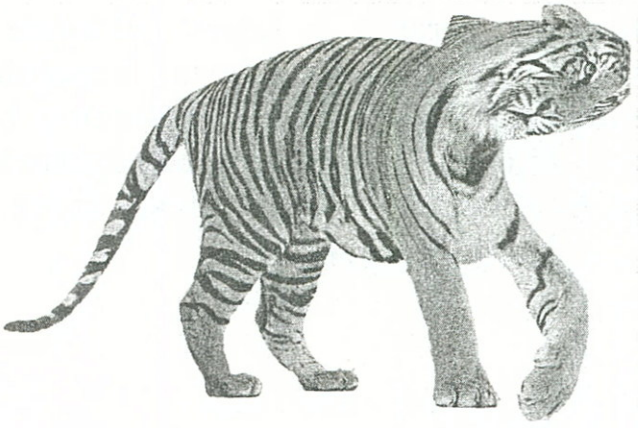
Az **Offset** parancs nagyobb részekre vágja szét a képet, és a részeket összekeveri. A háttérnek tetszőleges színt adhatunk (a színt meghatározhatjuk a pipettával is).



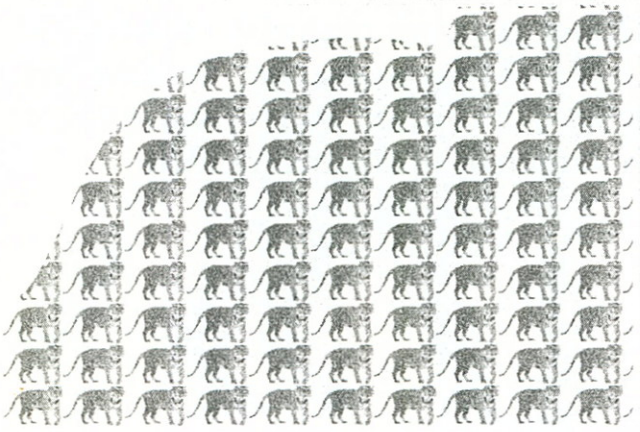
A **Pixelate** paranccsal a képet nagyobb képpontokba koncentrálhatjuk. A mellékelt ábra a **Radial** beállítás mellett készült. Ezzel a képnek mozgásszerű hatást kölcsönözhetünk.



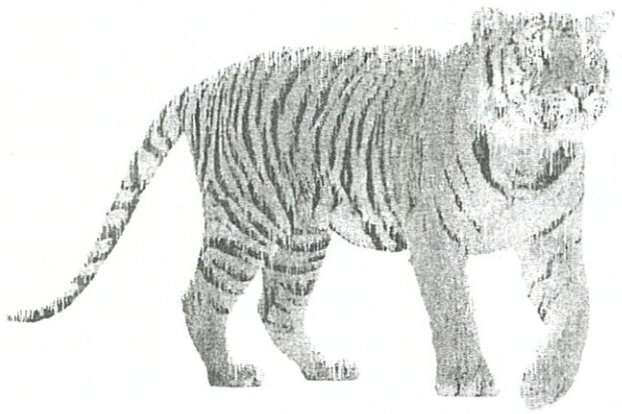
A **Ripple** parancs vízszintes vagy függőleges, illetve torzított hullámokat alkalmaz.



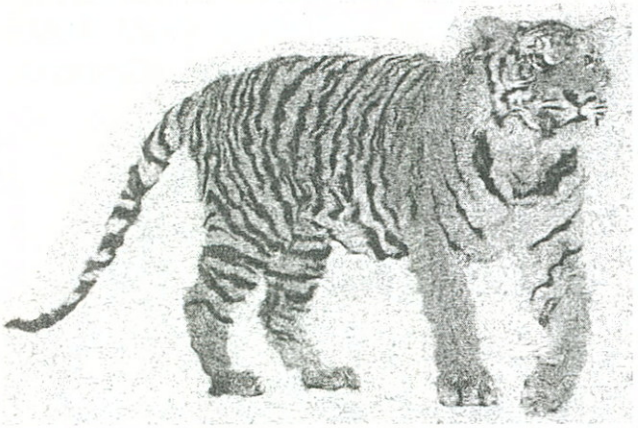
A **Swirl** paranccsal a képhez örvénylés hatást adhatunk. Eredménye olyan, mintha a görbe tükörbe néznénk.



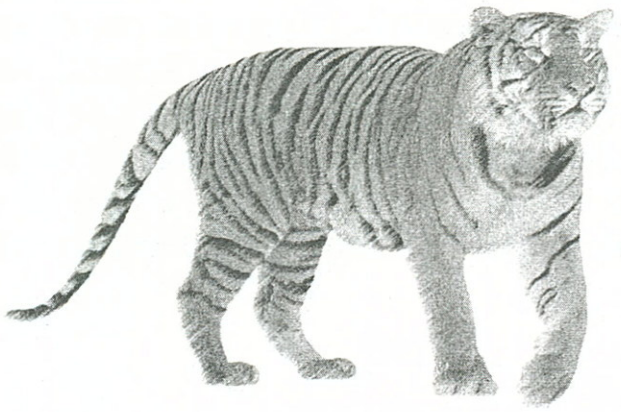
A **Tile** parancs meghatározható számú csempét készít a képből. A csempéket a korábbi képkereten belül alkalmazza. Az **Overlap** paraméterrel adjuk meg a csempék közötti átfedést.



A **Wet Paint** paranccsal a képet nedvessé tesszük, azaz a képet alkotó festéket egyféleképpen megfolyatjuk.



A **Whirlpool** parancs örvénylő hatást kelt. A beállítások saját stílusként elmenthetők.

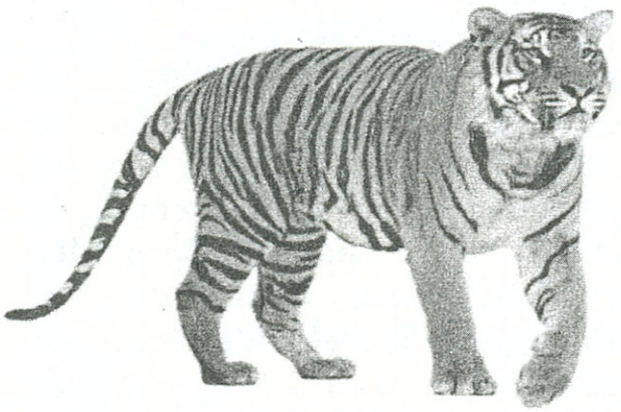


A **Wind** paranccsal megadható irányból és erővel fújó szél hatását érzékeltethetjük. Beállítható a szél ereje (**Strength**), iránya (**Angle**), az elmozduló képrészek homályossága (**Opacity**).

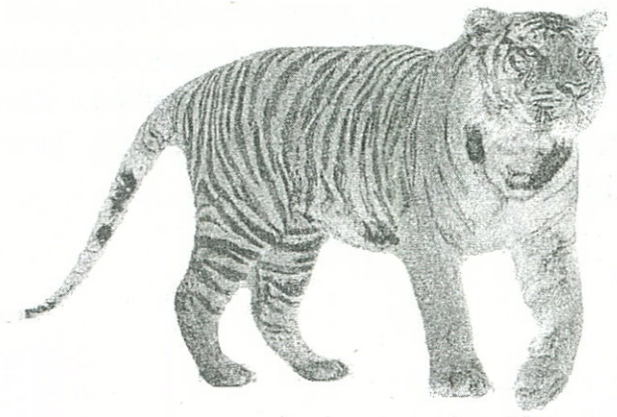
Zajkezelés

A **Bitmaps** menü **Noise** ▸ almenüjének parancsai a kép ismétlődő hibáit szüntetik meg vagy éppen ilyen hibákat építenek be, szemcsézetté tehetjük a képet, mintha régebbi képpel lenne dolgunk.

Az **Add Noise** paranccsal zajt adhatunk a képhez, szemcsézhetjük a sima felületet. A **Gaussian** választókapcsolóval nagyobb méretű szemcséket képezhetünk. Ezzel ellentétes hatású a **Bitmaps** menü **Noise** ▸ **Remove Noise** parancsa, amellyel a szkennelés során keletkezett szemetet távolíthatjuk el.

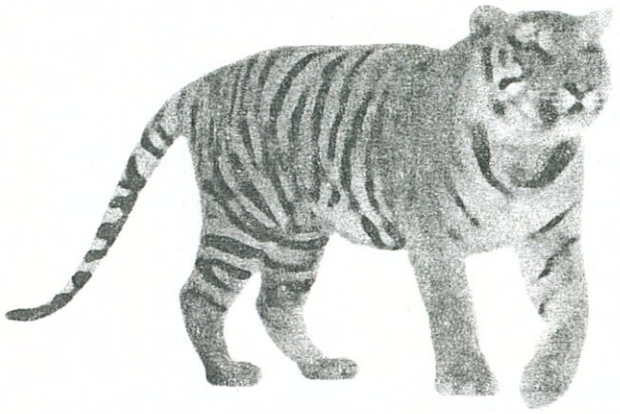


A **Diffuse** parancs szétoszlatja a zavaró hatásokat a képen. Egyúttal homályosodik a kép, részletek vesznek el.

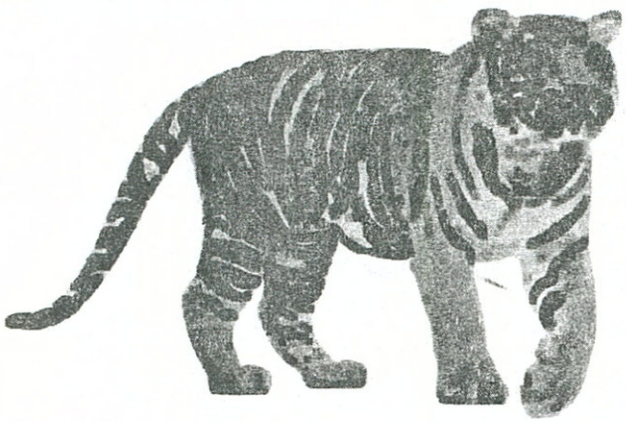


A **Dust and Scratch** paranccsal por és karcolás hatása távolítható el a képről. Alacsony küszöbszint **(Threshold)** és nagy átlagolási sugár **(Radius)** esetén az eredeti képtől teljesen eltérő hatást érhetünk el. Ilyenkor ugyanis a fontos részletek is eltűnnek.

A **Maximum** parancs a képpontok színének összehasonlítása mellett világosítja a képet. Minden képpont fényerejét a környékbeli pixelek legvilágosabbja szerint állítja be. A beállító párbeszédpanel **Radius** (sugár) csúszkájával adjuk meg, hogy a vizsgált pixelektől mekkora sugarú körben érvényesüljön a hatás. Nagyobb sugarak beállítása esetén a kép rohamosan felismerhetetlen tartalmú világos foltokra bomlik.



A **Median** paranccsal is eltávolíthatjuk a zavaró tényezőket, a felesleges szemcsézettséget. Itt is igaz, hogy nagy átlagolási sugár **(Radius)** esetén az eredeti képtől teljesen eltérő hatást érhetünk el (a részletek elvesztése mellett).



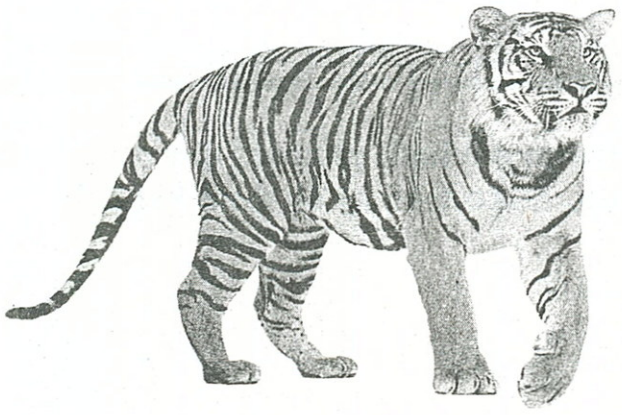
A **Minimum** parancs a képpontok színének, fényerejének összehasonlítása mellett sötétíti a képet. Minden képpont fényerejét a környékbeli pixelek legsötétebbje szerint állítja be. A beállító párbeszédpanel **Radius** (sugár) csúszkájával adjuk meg, hogy a vizsgált pixelektől mekkora sugarú körben érvényesüljön a hatás. Nagyobb sugarak beállítása esetén a kép rohamosan felismerhetetlen tartalmú sötét, életlen határvonalú foltokra esik szét.

A **Remove Moiré** paranccsal az átmeneteknél jelentkező moiré szűntethető meg (csökkenthető). Felhasználható a szkennelt vagy Internetről származó képek javítására.

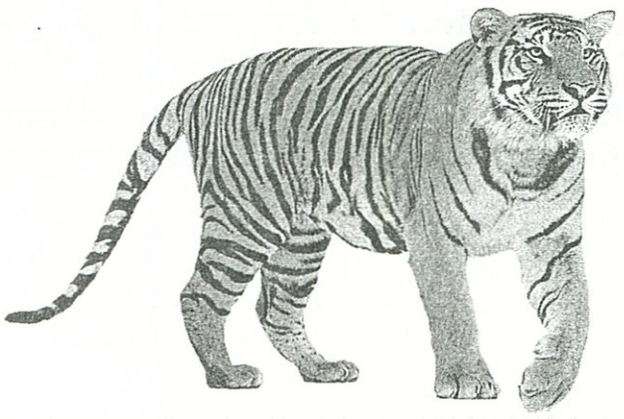
A **Remove Noise** parancs kitisztítja a rajzot, eltávolítja a szkennelés során beolvasott szennyeződéseket.

Élesítés

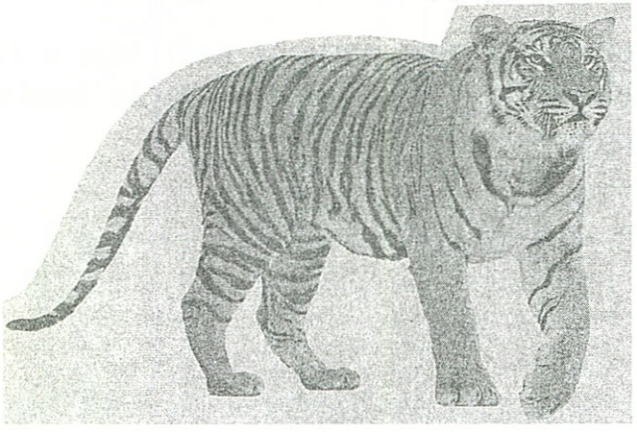
A **Bitmaps** menü **Sharpen** ▸ almenüjének parancsaival az életlen képeken javíthatunk valamelyest.



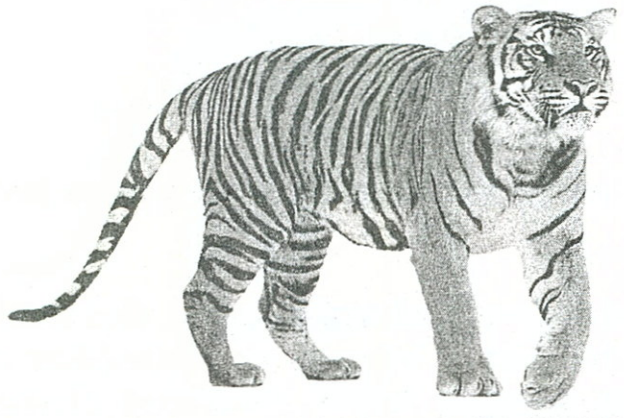
Az **Adaptive Unsharp** szűrő az éles területeket megtartva kiemeli az elmosódott részeket. A teljes képre vonatkozó élesítést százalékban adjuk meg.



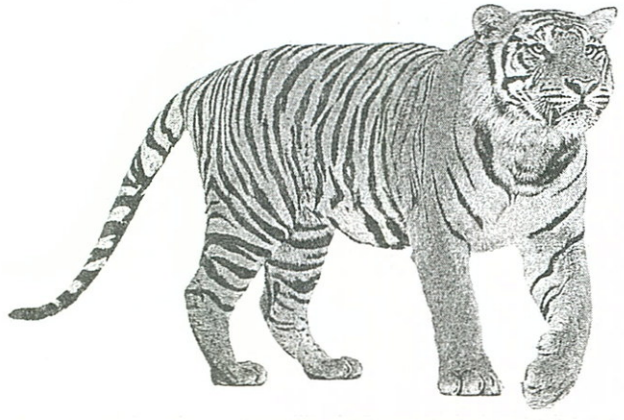
A **Directional Sharpen** parancs irányítottan élesít.



A **High Pass** parancs a részletek elvesztésével próbálja átlagosan javítani az élességet. Kiválasztja a kontrasztos részeket. Ezek hangsúlyozása mellett elnyomja a finomabb részleteket. A beállító párbeszédpanel **Radius** (sugár) csúszkájával adjuk meg, hogy a kiválasztott kontúros pontok körül milyen távolságban maradjon meg az eredeti szín és fényerő. Lágy átmenetű és szkennelt vonalas képek javítására alkalmazható.



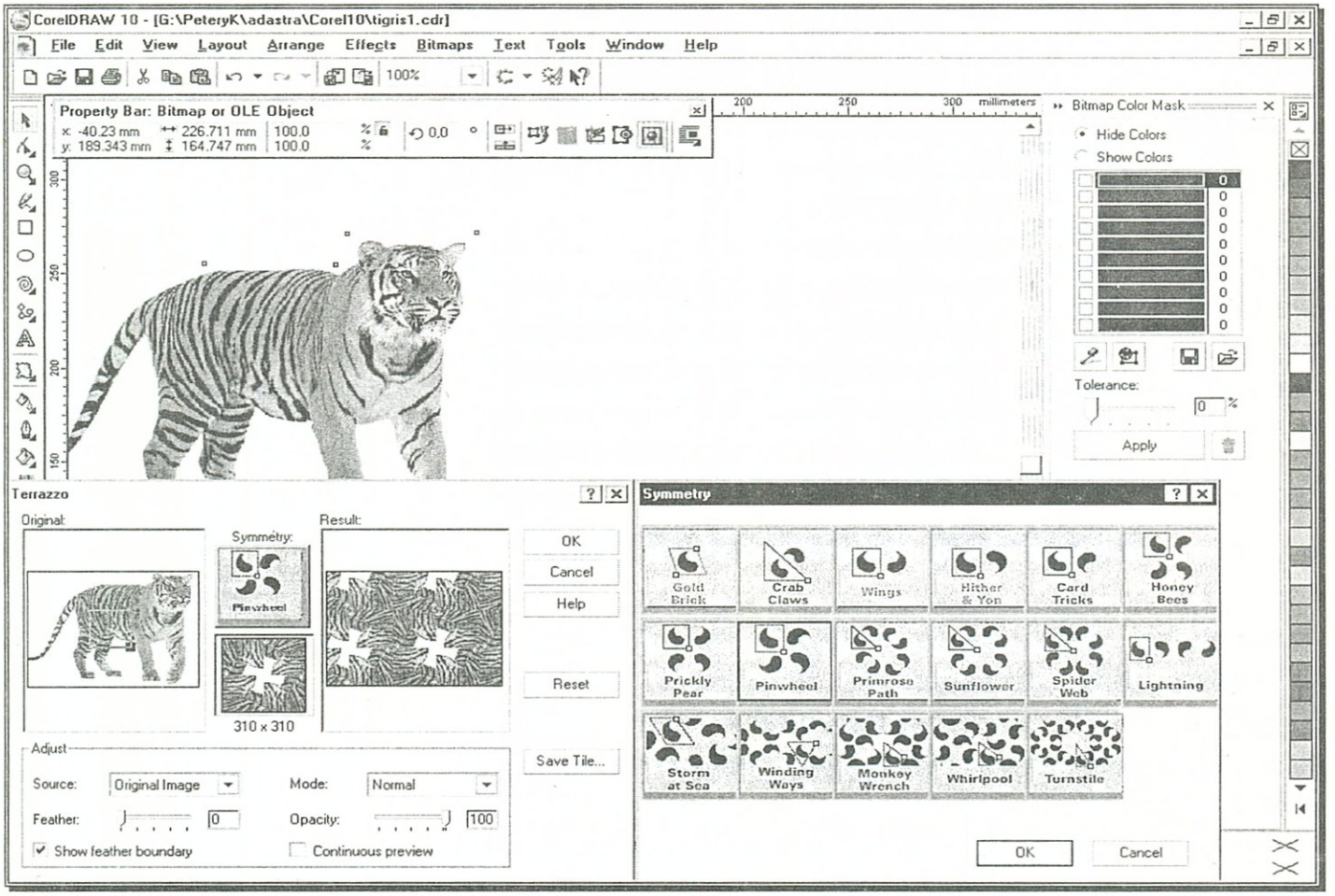
Elmosódott képek élesítésére használható a **Sharpen** parancs.



Az **Unsharp Mask** parancs elmossa az éles részeket, miközben az életlent kiemeli.

Ezeken kívül számos más szűrőt, hatást érvényesíthetünk a Photoshop-kompatíbilis beépülők, bedolgozók segítségével. Ezek érvényesítéséhez a **Bitmaps** menü **Plug-Ins** ▸ almenüjének parancsait kell érvényesítenünk. A bedolgozó parancsok akkor töltődnek be, ha először az egérkurzort a menü **Plug-Ins** sora fölé mozgatjuk. A legújabb **(KPT5)** grafikus szűrőket a program újdonságai között ismertettük.

A fentieknél sokkal összetettebb hatások készíthetők ezzel a módszerrel. Például a **Bitmaps** menü **Plug-Ins** ▸ **Fancy** ▸ **Terrazzo** paranccsal a bitkép egy részletéből mozaikmintát készíthetünk (lásd a 7-37. ábrát).



7-37. ábra

8. fejezet

RAJZELEMEK SZERVEZÉSE

Tartalom

RAJZELEMEK TÖRLÉSE 393
MÁSOLATOK KÉSZÍTÉSE 394
HASONMÁSOK KEZELÉSE 395
RAJZELEMEK IGAZÍTÁSA, ELOSZTÁSA 396
OBJEKTUMOK SORRENDJE 398
RAJZELEMEK KOMBINÁLÁSA 398
CSOPORTOSÍTÁS 399
OBJEKTUMOK ZÁROLÁSA 399
AZ OBJEKTUMKEZELŐ 400
RAJZELEMEK RENDEZÉSE 402
TULAJDONSÁGOK MÁSOLÁSA 403
RÉTEGEK KEZELÉSE 403
ÚJ RÉTEG LÉTREHOZÁSA 404
RÉTEG TÖRLÉSE 404
AZ AKTÍV RÉTEG 404
A RÉTEGEK ZÁROLÁSA 404
A RÉTEGTULAJDONSÁGOK BEÁLLÍTÁSA 405
ADATBÁZIS-MŰVELETEK 406
AZ ADATOK OBJEKTUMHOZ KAPCSOLÁSA 408
AZ ADATOK MEGTEKINTÉSE, FORMÁZÁSA 409
ADATOK MÁSOLÁSA MÁSIK OBJEKTUMRA 410
OBJEKTUMADATOK ÖSSZEGZÉSE 410
AZ OBJEKTUMADATOK KINYOMTATÁSA 411

A rajzelemek szervezése keretében azokat a műveleteket tárgyaljuk, amelyekkel az objektumokat törölhetjük, másolatokat hozhatunk létre, egymáshoz vagy a laphoz viszonyítva igazíthatjuk, módosíthatjuk sorrendjüket, kombinálhatjuk, csoportosíthatjuk, rétegekre helyezhetjük. Itt ismertetjük a rajzelemekhez kapcsolható adatbázis és a rajzi rétegek kezelését is.

Rajzelemek törlése

A rajzelemek létrehozását követően, „még melegében" törölhetők az elrontott objektumok az **Edit** menü **Undo** parancsával, illetve a Ctrl+Z, vagy az Alt+Backspace billentyűkombinációval. A visszavonható műveletek számát a **Tools/ Options** paranccsal, illetve a Ctrl+J billentyűkombinációval, vagy az Options ikonnal megjelenített párbeszédpanel **General** lapjának **Undo levels** mezőjében adhatjuk meg.

Ha a parancsok visszavonásához a Standard eszköztár Undo ikonját alkalmazzuk, akkor az ikon jobb oldalán található nyílra kattintva láthatóvá válnak a visszavonható parancsok, így azokból egyszerre többet is visszavonhatunk. A visszavont parancsokat ismét érvényesíthetjük az **Edit** menü **Redo** parancsával vagy a Ctrl+Shift+Z billentyűkombinációval, illetve a Standard eszköztár Redo ikonjával. Később a kijelölt

rajzelemek törlésére az **Edit** menü, vagy az objektum helyi menüje **Delete** parancsát, vagy a Del (Delete) gyorsgombot, illetve a Delete ikont alkalmazzuk. A teljes lapot a **Layout** menü **Delete Page** parancsával, illetve a vagy Delete Page ikonnal töröljük. A törlést végrehajthatjuk az **Object Manager** dokkolt ablakában is.

Másolatok készítése

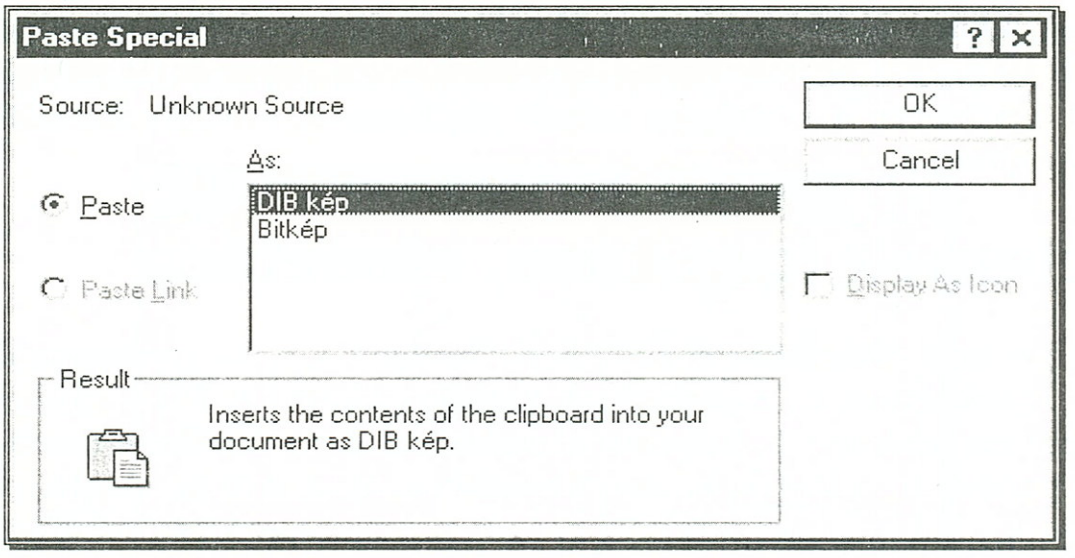
A kijelölt rajzelemekről másolatot készíthetünk a helyi vagy az **Edit** menü **Duplicate** parancsával, illetve a Ctrl+D billentyűkombinációval, a Duplicate ikonnal. A másolat az alapértelmezés szerint automatikusan kijelölve, az eredeti objektumtól jobbra és felfelé keletkezik. Az eltolás mértékét korábban a **Tools/Options/Edit** párbeszédpanel-lapon a **Duplicate Placement** csoportban adtuk meg. Az új programváltozat felismeri a másolat új helyét és az újabb másolatokat az előző másolattól ugyanakkora távolságban és irányban helyezi el, mint az első változat elhelyezkedik az eredeti példánytól.

Egérrel úgy másolhatunk, hogy az egeres mozgatás elindítása után lenyomjuk a jobb egérgombot is, majd elhúzzuk az objektumot a másolat helyére, ahol először a bal egérgombot engedjük fel. Ez a módszer csak akkor működik, ha a **Tools/Options/Toolbox/Pick Tool** párbeszédpanelen kiválasztottuk a **Windows standard** rádiógombot. Másik módszer, hogy az egeres mozgatást csak a jobb egérgomb folyamatos nyomva tartása mellett végezzük. A jobb egérgomb felengedésekor egy helyi menü jelenik meg, amelynek **Move Here** parancsával mozgatunk az új helyre, **Copy Here** parancsával másolatot hozunk létre

A numerikus billentyűzet + billentyűjének lenyomásával is készíthetünk másolatot a kijelölt objektumokról. Ekkor a másolat az eredeti felett, eltolás nélkül jön létre, onnan egérrel vontathatjuk el a szükséges helyre.

Másolatok készítésére alkalmazhatjuk a vágólapműveleteket is. Ezekkel a kijelölt rajzelemeket másik rajzba is másolhatjuk. A Cut ikon, vagy az **Edit**, vagy a kijelölt objektumra jobb egérgombbal kattintva megjelenő helyi menü **Cut** parancsa, illetve a Ctrl+X, vagy a Shift+Del billentyűkombinációk a kijelölt rajzelemet, illetve szövegblokkot kivágják és a vágóasztalra (vágólapra) helyezik. A Copy ikon vagy az **Edit**, illetve a helyi menü **Copy** parancsa, a Ctrl+C vagy a Ctrl+Ins billentyűkombináció a kijelölt rajzelemeket, illetve szövegblokkot a vágólapra másolja. Az eredeti a helyén marad.

A vágóasztal tartalmát a Paste ikonnal, az **Edit**, illetve a helyi menü **Paste** parancsával, a Ctrl+V vagy a Shift+Ins billentyűkombinációval illesztjük be a rajzba. Az **Edit** menü **Paste Special** parancsával a vágólapról rajzba illesztjük az információt (lásd a 8-1. ábrát).



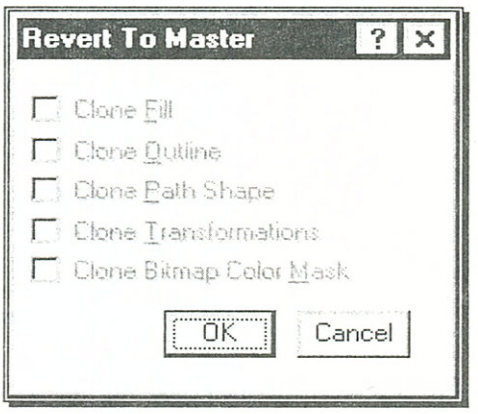
8-1. ábra

A beillesztés során azonban meghatározhatjuk az információ formátumát, illetve csatolást (**Paste Link**) hozhatunk létre a forrásfájllal. A csatolt objektumok az eredeti változásait automatikusan vagy az **Edit** menü **Links** parancsával beállítható módon, manuálisan frissítve követik. A beillesztett objektum helyett megjeleníthetjük annak ikonját is. Ehhez a **Display As Icon** jelölőnégyzetet kell bejelölnünk.

Hasonmások kezelése

Az eredetivel mindenben megegyező hasonmásokat hozhatunk létre a kijelölt objektumokról. Az eredeti objektumon elvégzett legtöbb változtatás a hasonmásain is automatikusan érvényesül. A hasonmások kialakítására az **Edit** menü **Clone** parancsát alkalmazzuk.

Az eredeti objektum jellemzőin (kitöltés, alak, hatások stb.) változtatva a hasonmás ugyanilyen jellemzői az eredeti változásait követik mindaddig, amíg a hasonmás jellemzőit nem változtatjuk meg. Ha például egy hasonmás csomópontjának elmozgatásával annak alakját megváltoztattuk, akkor az eredeti alakjának módosítását nem követi a hasonmás, de a kitöltés megváltozását továbbra is követi. A hasonmások kijelölését az eredeti objektumra a jobb oldali egérgombbal kattintva megjelenített helyi menü **Select Clones** parancsával végezzük. Ugyanígy az eredeti objektumot a hasonmás helyi menüjének **Select Master** parancsával végezzük.



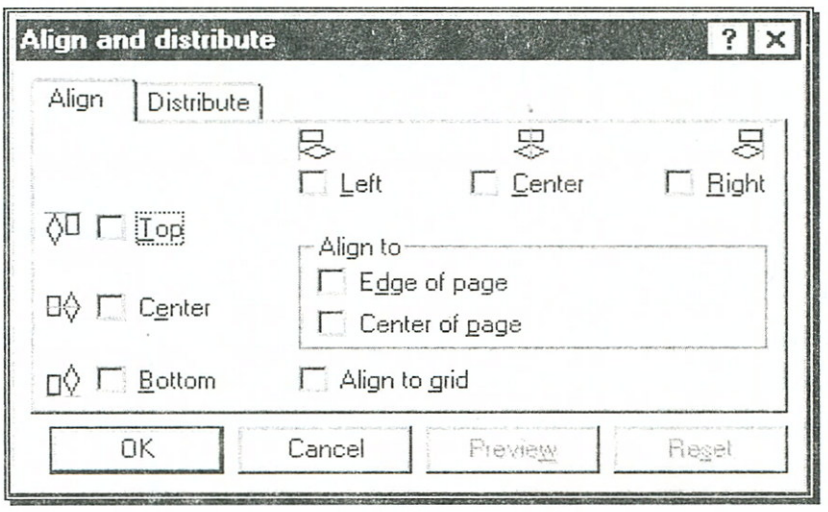
8-2. ábra

A hasonmás helyi menüjének **Revert to Master** parancsával a hasonmásra visszaállíthatók az eredeti objektum jellemzői (lásd a 8-2. ábrát). Az eredeti objek-

tumnak csak a burkológörbe vagy a perspektíva változásai érvényesülnek a hasonmásokon. Közönséges objektumokká alakulnak a vágólapra önállóan másolt objektumok. Az együttesen a vágólapra másolt objektumok esetén a hasonmás–eredeti kapcsolat megmarad.

Rajzelemek igazítása, elosztása

Az **Align and distribute** redőnymenü szolgált a 6.0-s programváltozatban a rajzelemek igazításának és eloszlásának szabályozására. A 7.0-s változatban ezt a redőnymenüt megszüntették, helyette alkalmazhatjuk az **Arrange** menü **Align and distribute** parancsát, a Ctrl+A billentyűkombinációt, illetve az alábbi, az **Arrange** ikonkategóriában megtalálható ikonokat. A parancsok, illetve az ikon hatására a 8-3. ábra szerinti párbeszédpanel jelenik meg, amelynek **Align** lapján az igazítást, a **Distribute** lapon az elosztást szabályozzuk. Az előzetesen kijelölt rajzelemek igazításának irányát a jelölőnégyzetekkel (**Top** – felülre, **Center** – középre, **Bottom** – alulra, **Left** – balra, **Right** – jobbra) adjuk meg. A megadott irányba eső legelső rajzelem széléhez, illetve közepéhez igazodik az összes többi. Az **Align to grid** jelölőnégyzet a rácshoz igazítja a rajzelemeket. A **Center of page** jelölőnégyzet az összes kijelölt rajzelem középpontját a rajzlap közepére igazítja. Az **Edge of page** jelölőnégyzet (ha másik jelölőnégyzetet is bekapcsoltunk) a rajzlap széleihez mozgatja a rajzelemeket.

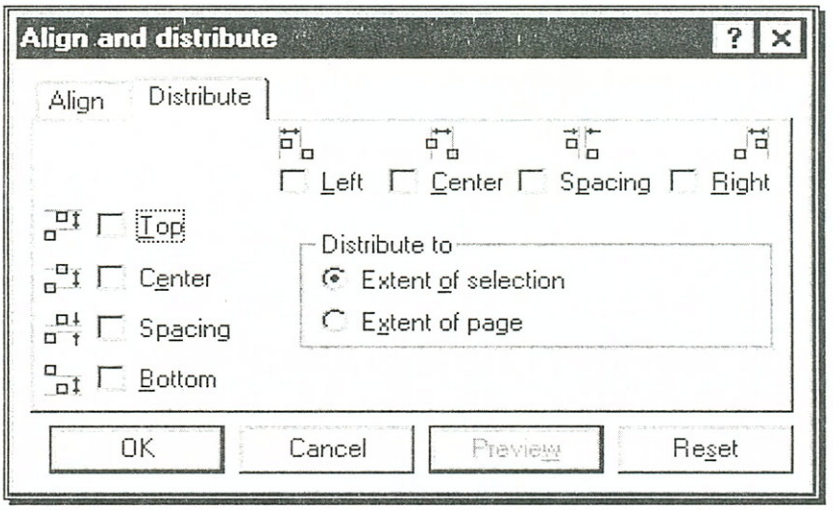


8-3. ábra

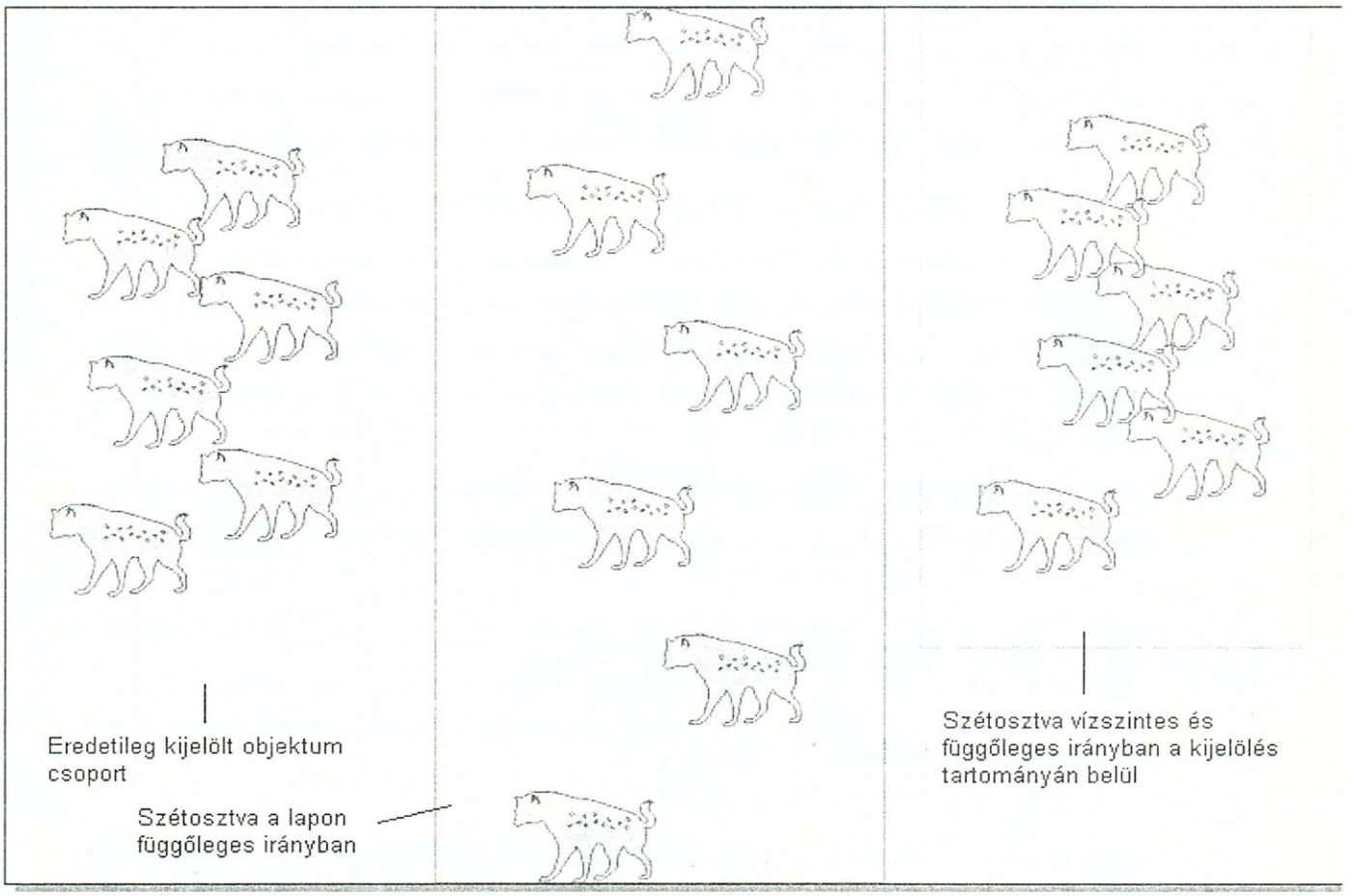
A beállítások hatását a rajzlapunkon tekinthetjük meg, ha a **Preview** nyomógombra kattintunk. A nem megfelelő mozgást és beállításokat a párbeszédpanel elhagyása nélkül a **Reset** nyomógombbal vonhatjuk vissza.

Az elosztás jellemzőit a párbeszédpanel **Distribute** lapján adjuk meg (lásd a 8-4. ábrát). A párbeszédpanel jelölőnégyzeteivel határozzuk meg a rajzelemek elosz-

lásának alapját vízszintes és függőleges értelemben. Ez lehet az egyes rajzelemek középpontja közötti térköz, az egyes objektumok bal vagy jobb széle, vagy az egyes objektumok felső vagy alsó széle, illetve közepe.



8-4. ábra



8-5. ábra

Az elosztás történhet a kijelölt rajzelemeket befoglaló négyszög területére **(Extent of selection)**, vagy a teljes rajzlapra **(Extent of page)** vonatkoztatva (lásd a 8-5.

ábrát). A **Spacing** jelölőnégyzet a kijelölt rajzelemek közötti térközt növeli úgy, hogy mindegyik rajzelem között egyforma legyen. E parancsoknak megfelelő ikonokat is megtaláljuk a **Tools/Options/Workspace/Customization/Commands** párbeszédpanelen, ahonnan ezeket tetszőleges eszköztárakba húzhatjuk.

Objektumok sorrendje

Az **Arrange** menü **Order** almenüje parancsaival, vagy a kijelölt objektumra az egér jobb gombjával kattintva megjelenített helyi menü **Order** almenüje segítségével változtatjuk meg a rajzelemek sorrendjét. Az előrébb helyezett és tömören kitöltött rajzelemek takarják a mögöttük levőket. A következő parancsok kiadhatók az **Arrange** parancskategória ikonjaival is, amelyeket a **Tools/Customization/Commands** párbeszédpanelen vehetünk fel a már létező ikonok közé.

A **To Front** parancs, vagy a Shift+PgUp billentyűkombináció, illetve az ikon a kijelölt rajzelemet a legelső helyre, az összes többi rajzelem elé helyezi. A **To Back** parancs, illetve a Shift+PgDn billentyűkombináció, vagy a ikon a kijelölt rajzelemet a legelső helyre, az összes többi rajzelem elé mozgatja.

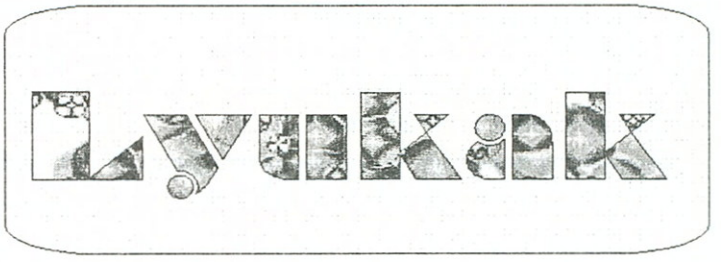
A **Forward One** parancs, illetve a Ctrl+PgUp billentyűkombináció, vagy az ikon a kijelölt rajzelemet eggyel előrébb helyezi. A **Back One** parancs, vagy a Ctrl+PgDn gyorsgomb, vagy az ikon a kijelölt elemet eggyel hátrébb mozgatja.

Az **In Front Of** parancs, illetve az ikon az előzetesen kijelölt rajzelemet közvetlenül a parancs kiadása után megjelölt rajzelem elé helyezi. Ezzel a kijelölt rajzelem egyúttal másik rajzelem mögé is kerülhet. A **Behind** parancs vagy az ikon az előzetesen kijelölt rajzelemet közvetlenül a parancs kiadása után megjelölt rajzelem mögé helyezi.

A **Reverse Order** parancs vagy az ikon a parancs kiadása előtt kijelölt rajzelemek sorrendjét megfordítja (az utolsó kerül legelőre, az első leghátulra stb.).

Rajzelemek kombinálása

Az **Arrange** menü **Combine** parancsával, vagy a Ctrl+L billentyűkombinációval, illetve a ikonnal egyetlen görbeobjektummá alakíthatjuk a kijelölt görbe- és vonalszakaszokat, szövegeket, csillagokat, spirálokat stb.-t. A kombinált objektumok a **Combine** parancs



8-6. ábra

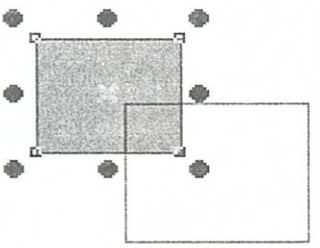
kiadása előtt utolsóként kijelölt rajzelem körvonal- és kitöltési jellemzőit veszik fel. Ha a kijelölt alapelemek nem egy rétegen szerepelnek, akkor a kombinálással létrehozott objektum az éppen aktív rajzrétegre kerül.

Ez a művelet nagyon jól használható a rajzfeldolgozás gyorsítására, memóriatakarékosságra, ha a rajzon sok azonos körvonaljellemzővel rendelkező vonal és görbe található. A kombinálással két különböző görbeobjektum csomópontjait egyesíthetjük, vágási lyukakat, maszkokat készíthetünk (lásd a 8-6. ábrát). Az ilyen módon kombinált rajzelemekből egyéni szimbólumtáblát készíthetünk. A kombinált objektumok szétszedésére az **Arrange** menü **Break Apart** parancsa, illetve a Break Apart ikon vagy a Ctrl+K billentyűkombináció szolgál. Ezzel elemeire bonthatjuk a beillesztett szimbólumokat is. A szétbontott szimbólumelemek egyenként módosíthatók.

Rajzelemek csoportosítása

A rajzelemeket csoportosítjuk, ha több rajzelemet egyszerre akarunk mozgatni, módosítani. A rajzelemek között szimbólumok és korábban létrehozott csoportok is lehetnek. A csoport részeire bontása nem bontja elemeire a szimbólumokat, így azok megőrzik önállóságukat. A csoportba vont tagok csak együtt formázhatók, kivéve ha külön jelöljük ki őket.

A csoport tagjait az Alt billentyű nyomva tartása közben rájuk kattintva, vagy az objektumkezelőben tudjuk egyedileg kijelölni. Ekkor a már ismert négyszögletes fogantyúk helyett körök jelzik a kiválasztást (lásd a 8-7. ábrát).



8-7. ábra

A csoportképzés előtt jelöljük ki a rajzelemeket, mint a csoport leendő tagjait, majd adjuk ki az **Arrange** menü **Group** parancsát vagy kattintsunk a ikonra, illetve nyomjuk meg a Ctrl+G billentyűkombinációt.

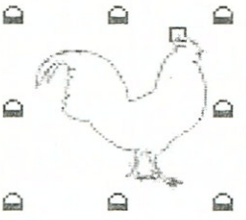
A kijelölt csoport részeire bontásához adjuk ki az **Arrange** menü **Ungroup** parancsát vagy kattintsunk az ikonra, illetve nyomjuk meg a Ctrl+U billentyűkombinációt. Az **Arrange** menü **Ungroup All** parancsa vagy az ikon a kijelölésbe vont összes csoportot és azok alcsoportjait is felbontja.

Objektumok zárolása

Sűrű rajzon előfordulhat, hogy olyan objektumot is kijelölünk és módosítunk, amelyet eredetileg nem állt szándékunkban, A téves műveletek elkerülése érdekében az egyes, már elkészült rajzelemeket megvédhetjük a véletlen, akaratlan módosítások-

tól. Az objektumok zárolásához jelöljük ki azokat, majd adjuk ki az **Arrange** menü **Lock Object** parancsát, vagy kattintsunk a Lock ikonra.

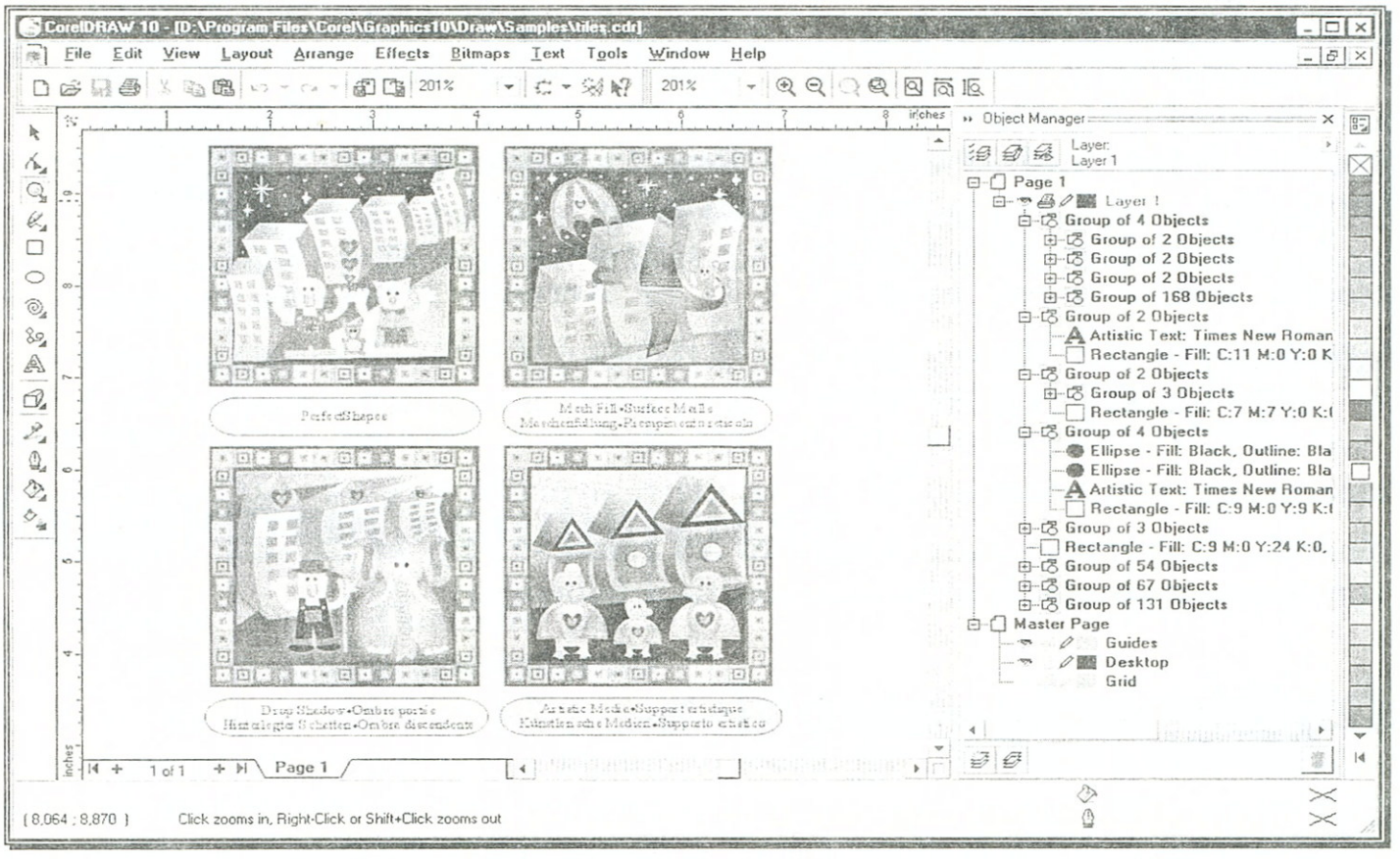
A zárolás feloldásához adjuk ki az **Arrange** menü **Unlock Object** parancsát, vagy kattintsunk a Unlock ikonra. Az **Arrange/Unlock All Object** parancs vagy az Unlock All ikon feloldja az összes objektum zárolását, még azokét is, amelyeket nem jelöltünk ki. A zárolt objektumokat egyébként semmilyen műveletbe nem vonhatjuk be, hiszen az ilyen rajzelem nem jelölhető ki. Ha kijelöltük akkor csak az **Unlock** parancsot adhatjuk ki. A zárolt objektumok kijelölésekor a 8-8. ábra szerinti lakatok jelennek meg a fogantyúk helyén. Csoportot is zárolhatunk.



8-8. ábra

Az objektumkezelő

A **Tools** menü **Object Manager** parancsa vagy az Object Manager ikon megjeleníti a dokumentum összes rajzelemét és azok jellemzőjét tartalmazó dokkolható ablakot (korábban ez a parancs a **Layout** menü része volt). Az ablakban oldalanként, rétegenként és csoportonként szerepelnek a rajzelemek (lásd a 8-9. ábrát).



8-9. ábra

Akár az **Object Manager**, akár a szerkesztőablakban kiválasztott rajzelem jellemzőit megváltoztathatjuk a jobb egérgombbal a rajzelem sorára kattintva megjelenő helyi menü **Properties**, illetve **Styles** parancsával, átrendezhetjük a helyi menü **Order** almenüje parancsaival vagy a korábban bemutatott parancsokkal és ikonokkal. Az objektumkezelőben kiválasztott rajzelem kijelölésre kerül a dokumentumban és fordítva. A csoporttagok egyenként is kijelölhetők az objektumkezelőben.

Az objektumok csoportjait a Ctrl billentyű nyomva tartása közben, nagyobb – a kijelölttől az újabb kattintás helyéig terjedő – tartományukat Shift billentyű nyomva tartása közben kattintva választjuk ki. Ha a kiválasztandó objektumok külön rétegen vannak, akkor nyomjuk le az Edit Across Layer gombot.

Az objektumkezelő strukturáltan, csoportosítva mutatja be a dokumentum rajzelemeit. A bemutatás egyes csoportjai a ⊞ jelölésű csomópontokra kattintva nyithatók ki és a ⊟ jelölésű csomópontokra kattintva zárhatók be.

A megjelenítés szabályozható az objektumkezelő ▸ ikonjára kattintást követően előbukkanó menüvel is. A **Hide Object Properties** parancs elrejti, a **Show Object Properties** parancs vagy az ikon megjeleníti az objektumkezelőben a rajzelemek tulajdonságait. A **Show Pages And Layers** parancs egyaránt megjeleníti a lapokat és a rétegeket, a **Show Pages** parancs csak a lapokat a **Show Layers** parancs, illetve a Layer Manager View ikon csak a rétegeket mutatja.

A **Master Page** nevezetű lap tartalmazza a vezetővonalakat, rácsokat és egyéb, a munkatérre vonatkozó beállításokat.

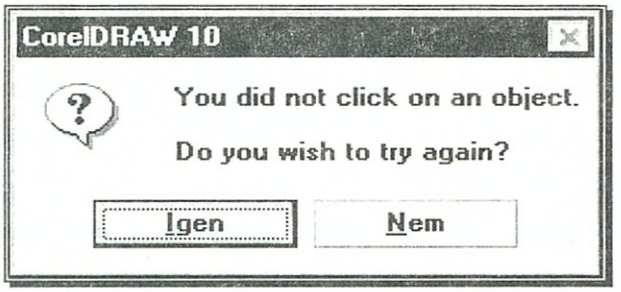
Az objektumkezelőben a **Page** jelölésű lapok a jobb egérgombbal rájuk kattintva megjelenő helyi menüjük **Rename** parancsával nevezhetők át, a **Delete** page paranccsal törölhetők. A **Master Page** lap nem törölhető, viszont tetszőleges rétegekkel bővíthetjük, így sablonokat hozhatunk létre olyan elemekkel, amelyeket minden dokumentumunkon szeretnénk használni. Új réteget hozunk létre a **Master Page** lapon a New Master Layer ikonnal vagy az objektumkezelő helyi menüjének New Master Layer parancsával.

A Layer Manager View ikonnal átválthatunk a rétegkezelő nézetbe, amely csak a rétegeket mutatja. A New Layer ikonnal vagy az objektumkezelő menüjének **New Layer** parancsával hozunk létre új rétegeket.

A rétegek ikonjaival vagy a réteg nevére a jobb egérgombbal kattintást követően előbukkanó menü **Visible, Printable, Editable** parancsaival, vagy a helyi menü **Properties** parancsának kiadását követően megjelenő párbeszédpanelen a rétegkezelőhöz hasonló módon láthatóvá, nyomtathatóvá és szerkeszthetővé tehetjük a kiválasztott réteget, illetve megvonhatjuk ezeket a tulajdonságait. A kikapcsolt funkcióknak megfelelő szimbólumok halvány szürkén jelennek meg az objektumkezelőben.

Rajzelemek rendezése

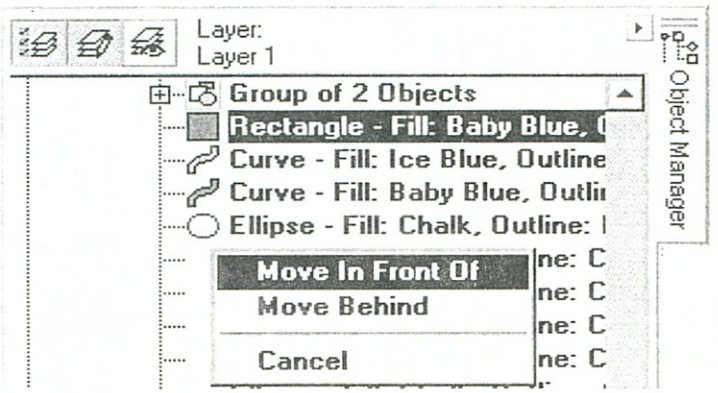
A rajzelemek egymás takarását befolyásoló sorrendjének módosítására kényelmesen használható az objektumkezelő. A jobb egérgombbal kattintsunk az áthelyezendő objektum sorára. Adjuk ki a megjelent helyi menü **Order ▸ In Front Of** parancsát, ha a megjelölt hely elé, **Order ▸ Move Behind** parancsát, ha a megjelölt hely mögé mozgatjuk a rajzelemet. Ezt követően jelöljük ki azt a rajzelemet a dokumentumban, amely elé vagy mögé mozgatjuk az objektumkezelőben kijelölt elemet. Ha nem rajzelemet választunk ki, akkor a program lehetőséget biztosít a hibás művelet helyesbítésére (lásd a 8-10. ábrát). Válasszuk a javításhoz a **Yes** (Igen) nyomógombot.



8-10. ábra

Egyszerű sorrendmódosításhoz egérrel húzva mozgathatjuk a rajzelemeket az objektumkezelőben, vagy alkalmazhatjuk az *Objektumok sorrendje* című részben leírtakat is.

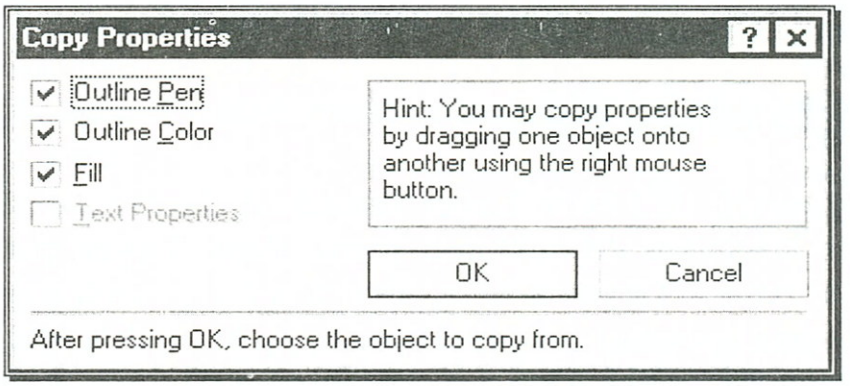
Csak az objektumkezelőt használva a következőképpen mozgatunk elemeket. Az egér jobb gombjának folyamatos nyomvatartása közben a mozgatott rajzelemet az objektumkezelőben új helyére húzzuk. Eközben szaggatott téglalap jelöli a mozgatott objektumot. A cél helyen felengedjük a jobb egérgombot, majd ha a cél helyen álló objektum elé szeretnénk helyezni a rajzelemet, akkor a helyi menü **Move In Front Of** parancsát adjuk ki. Ha a cél helyen álló objektum mögé szeretnénk helyezni a rajzelemet, akkor a **Move Behind** parancsot választjuk.



8-11. ábra

Tulajdonságok másolása

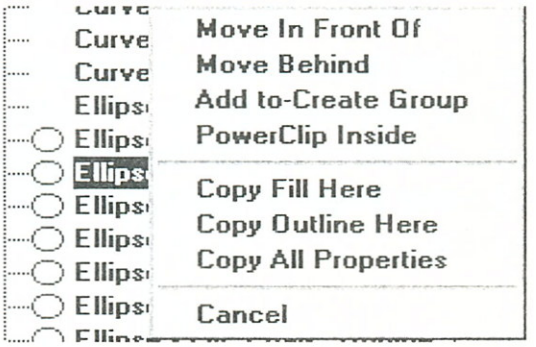
A körvonal, kitöltési és szövegtulajdonságok másolásához a legegyszerűbb kijelölni a formázandó rajzelemet, utána az **Edit** menü **Copy Propeties From** parancsát adjuk ki, majd a párbeszédpanelen megadjuk a másolandó tulajdonságokat (lásd a 8-12. ábrát).



8-12. ábra

Ekkor a kurzor felveszi a ∅ formát. Végül a vastag nyílra változott egérkurzorral megjelöljük a mintául szolgáló rajzelemet és kattintunk a bal egérgombbal.

Csak az objektumkezelőt használva a következőképpen másoljuk a tulajdonságokat. Kattintsunk a jobb egérgombbal arra az objektumra, amelynek tulajdonságait másolni akarjuk. A kurzor szaggatott négyszögre változik. A jobb egérgomb folyamatos nyomvatartása közben húzzuk ezt a kurzort arra a rajzelemre, amelyre a tulajdonságokat át akarjuk másolni (lásd a 8-13. ábrát). Válasszuk ki a helyi menüből a másolandó tulajdonságokat (**Copy Fill Here** – a kitöltési jellemzőket, **Copy Outline Here** – a körvonaljellemzőket, **Copy All Properties** – a kitöltési és körvonal jellemzőket egyaránt másolja).



8-13. ábra

Rétegek kezelése

A rétegek olyan objektumok amelyek kiválóan használhatók a rajzelemek bizonyos csoportjainak elkülönítésére. Az elkülönített objektumcsoportok látványa különkülön ki- vagy bekapcsolható (így az éppen zavaró vagy felesleges rajzelemek elrejthetők), illetve nyomtatható. Hagyományos felhasználási területük a térképészet, illetve a műszaki tervezés. Ezeknél a rajzoknál szükség lehet például egyszerre az összes rajzelem (vízrajz, közlekedés, épületek, városok, közművek stb.) meg-

jelenítésére, de amikor csak egy szakterület képviselője használja a rajzot (például az építész az alaprajzot), akkor szükség lehet a saját szakterületén kívüli többi réteg kikapcsolására.

Az objektumkezelő Layer Manager View ikonjával váltunk a rétegkezelő nézetre. Ez csak a rétegeket jeleníti meg, a többi objektum rejtett marad. Így a következőkben ismertetett parancsok az összes rajzelemet érintik, amelyek a kijelölt rétegen találhatók.

Új réteg létrehozása

Új réteget a rétegkezelő New Layer ikonjával, illetve az objektumkezelő ikonjára kattintást követően előbukkanó menü **New Layer** parancsával hozunk létre. A réteg neve rendre **Layer n** lesz, ahol n a réteg sorszáma. Ennél beszédesebb nevet is adhatunk (például „vasúthálózat"), ha kiadjuk a rétegnév helyi menüjének **Rename** parancsát, vagy a bal egérgombbal a rétegnév belsejébe kattintunk. A *Grid, Guides, Desktop,* valamint *Internet* rétegeket nem nevezhetjük át.

Réteg törlése

A réteg törlésével minden, az adott rétegen lévő objektumot törlünk, beleértve a zárolt rajzelemeket is. Az aktív réteget töröljük az objektumkezelő ikonjára kattintást követően előbukkanó menü **Delete Layer** parancsával. A zárolt rétegek és a **Master Page** rétegei (a *Grid, Guides, Desktop,* illetve *Internet* rétegek) nem törölhetők.

Az aktív réteg

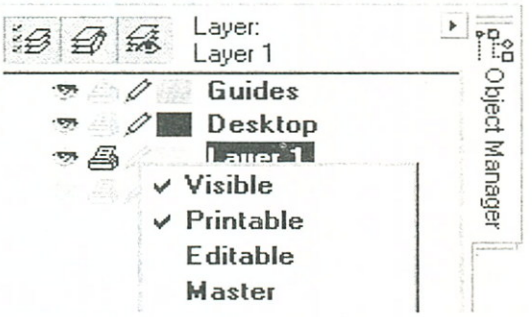
Az az aktív réteg, amelyen rajzolunk. A többi réteg objektumai az igazításokhoz használhatók. A réteg aktivizálásához kattintsunk a kijelölendő réteg nevére. Az aktív réteget ne zárjuk és ne tegyük láthatatlanná (erre egyébként a program figyelmeztet, ha mégis megkísérelnénk). Az aktív réteg piros névvel és rétegjelölő szimbólummal jelenik meg az objektumkezelőben.

A rétegek zárolása

A rétegek zárolásával megóvhatjuk tartalmukat a véletlen törlésektől, módosításoktól. A zárolt rétegeken lévő objektumokkal bármilyen műveletet csak akkor végezhetünk, ha megszüntetjük a zárást.

A réteg zárolásához először jelöljük ki a réteget, majd kattintsunk a jobb egérgombbal a réteg nevére. Válasszuk a **Properties** parancsot. A megjelenő párbeszédpanelen kapcsoljuk ki az **Editable** jelölőnégyzetet (lásd a 8-15. ábrát). A *Grid* réteg nem zárolható.

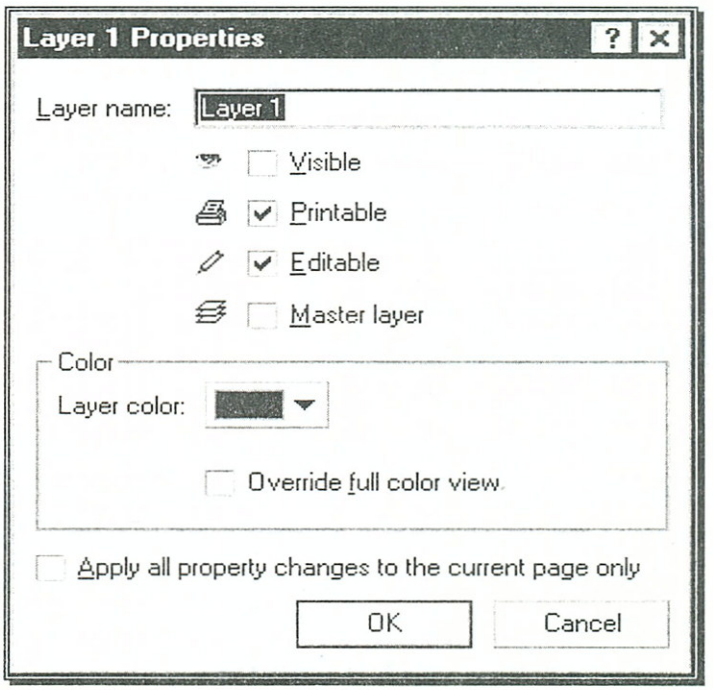
A zárolás megszüntetéséhez hasonlóan járunk el, de kapcsoljuk be az **Editable** jelölőnégyzetet. A zárolást és feloldást a megoldhatjuk a rétegkezelő ceruza szimbólumára kattintva, vagy a réteg helyi menüjének **Editable** parancsával is (lásd a 8-14. ábrát). A zárolt réteget jelölő ceruza szimbólum szürkén jelenik meg.



8-14. ábra

A rétegtulajdonságok beállítása

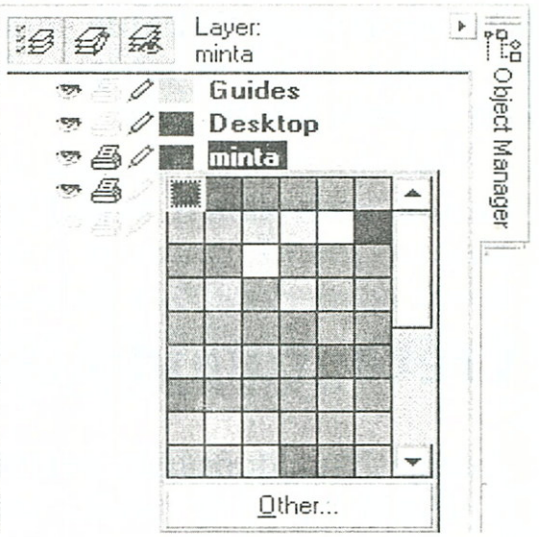
A rétegek tulajdonságait beállíthatjuk részben az objektumkezelő ikonjaival, részben a réteg nevére kattintást követően megjelenő helyi menü **Properties** parancsával. Ez utóbbi esetben beállíthatjuk a réteg színét is (a **Color** mezőben – lásd a 8-15. ábrát). A párbeszédpanelen a **Layer name** mezőben módosíthatjuk a réteg nevét.



8-15. ábra

A **Visible** jelölőnégyzettel be- vagy kikapcsolhatjuk a réteg megjelenítését. A **Printable** jelölőnégyzettel be- vagy kikapcsolhatjuk a réteg nyomtathatóságát. Az **Editable** jelölőnégyzettel a szerkeszthetőséget állítjuk be. Ha kikapcsoljuk ezt a jelölőnégyzet, akkor zároljuk a réteget, azaz objektumai a zárolás feloldásáig nem módosíthatók. A **Master layer** jelölőnégyzettel tehetünk egy réteget „mesterréteggé". A mesterréteg tartalma minden lapon megjelenik. Célszerű ezen elhelyezni a lapkereteket, cégünk logóját stb. A rejtett és zárolt rétegek mesterréteggé tehetők, azonban ezek a tulajdonságaik ekkor törlődnek.

Az objektumokat a rajzterületen is könnyen elkülöníthetjük a réteg színe alapján, ha bekapcsoljuk az **Override full color view** jelölőnégyzetet. Ekkor a kitöltött objektumok is a réteg színével szegélyezve, kitöltés nélkül jelennek meg. A jelölőnégyzet törlésével helyreáll minden eredeti körvonalszín és kitöltés. A **Wireframe** és **Simple Wireframe** nézetekben mindig a rétegszínnel, kitöltés nélkül jelennek meg a rajzelemek. Egy rétegszínt megváltoztathatunk úgy is, hogy kétszer a színjelölő szimbólumra kattintunk, majd kiválasztjuk a megfelelő színt a színmenüből (lásd a 8-16. ábrát).



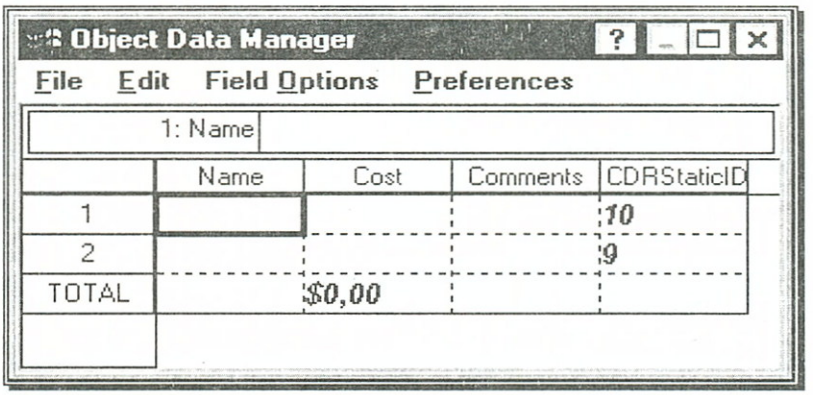
8-16. ábra

A párbeszédpanelen beállított tulajdonságok az összes, egyedileg még nem színezett rétegre érvényesülnek, kivéve, ha bekapcsoljuk az **Apply all property changes to the current page only** jelölőnégyzetet. A láthatóság csoportos beállítása nem érinti a *Grid* és a *Desktop* rétegeket. Ha a *Grid* és a *Guides* rétegek (vagyis a háló és a vezetővonalak rétegei) jellemzőit állítjuk így be, akkor a **Properties** párbeszédpanelen megjelenik a **Setup** nyomógomb is, amellyel a korábban bemutatott **Tools/Options** párbeszédpanelt jeleníthetjük meg és elvégezhetjük e segédeszközök beállítását.

Adatbázis-műveletek

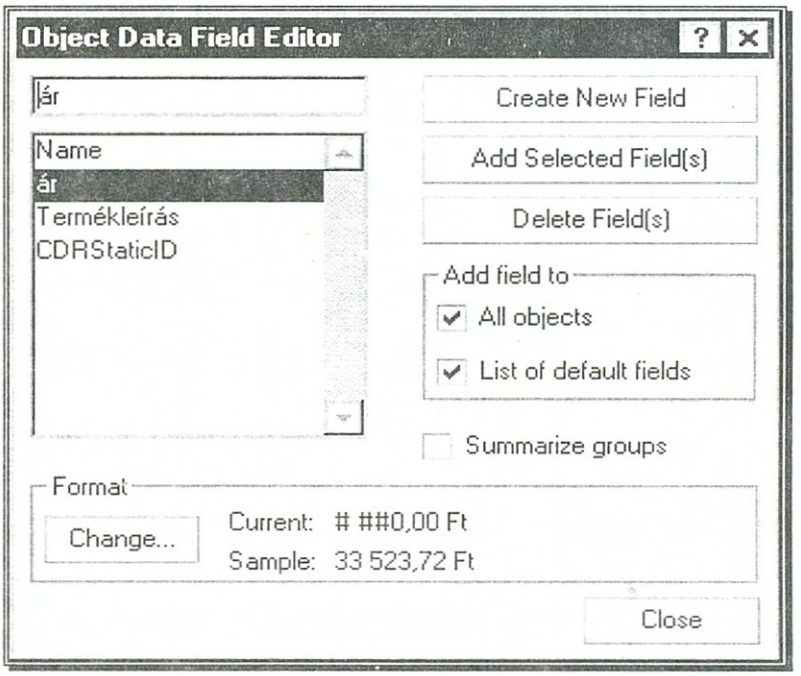
A **Tools** menü **Object Data Manager** parancsával kapcsoljuk be az **Object Data** dokkolt ablakot, amelynek segítségével a rajzelemekhez adatokat köthetünk. Ilyen lehet például egy műszaki rajz esetében a termék anyagának összetétele, ára, tömege, beszerzési helye, felületkezelése, felhasználási területei, raktári adatai stb. Az objektumadat kezelője támogatja a dinamikus adatcserét az erre alkalmas táblázatkezelő programokkal. Így az adatokat a Microsoft Excel, Lotus 123 és a Corel PRESENTS táblázatkezelő programokba is másolhatjuk. A másoláshoz a Windows vágólapját alkalmazzuk.

A dokkolt ablak Spreadsheet ikonjával megjelenített objektumadatok kezelője előre meghatározott formátumot biztosít szöveg, dátum, idő, százalékos kifejezés és lineáris méret megjelenítéséhez (lásd a 8-17. ábrát). Az ikon akkor végzi el a műveletet, ha előzőleg legalább egy rajzelemet kiválasztottunk. Az objektumadatok kezelőjével a rajzelemekhez kapcsolt adatokból felépülő teljes adatbázist megnézhetjük, szerkeszthetjük, formázhatjuk, végül kinyomtathatjuk. A mezőket kezelhetjük a dokkolt ablak ikonjával megjeleníthető menü parancsaival is (ha a külön **Object Data Manager** ablakot bezártuk).



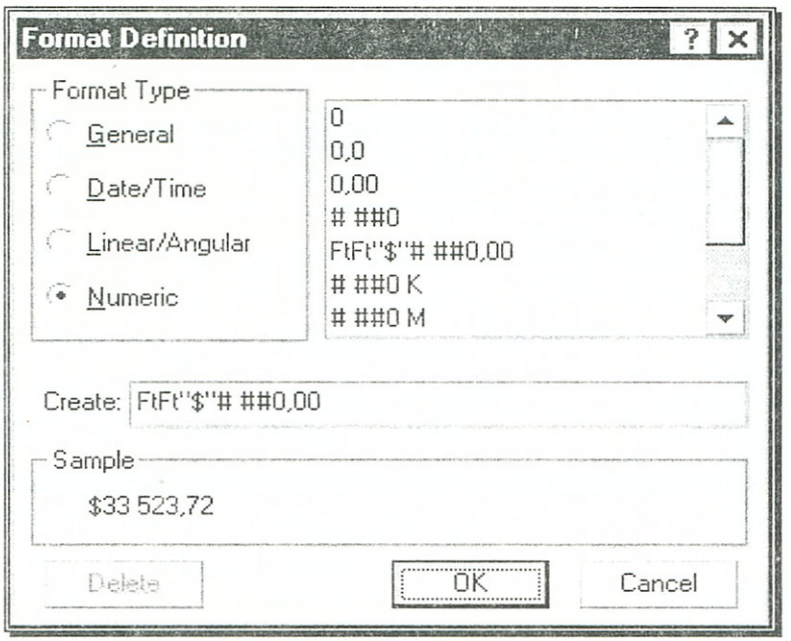
8-17. ábra

Az **Object Data Manager** ablak **Field Options** menüjének vagy a dokkolt ablak menüjének **Field Editor** parancsa jeleníti meg a 8-18. ábra szerinti párbeszédpanelt, amellyel az adatbázis mezőit módosíthatjuk. A **Create New Field** nyomógombbal, illetve menüparanccsal hozunk létre új adatbázismezőt.



8-18. ábra

Az **Add Selected Fields** nyomógombbal a mezők listájában kiválasztott tulajdonságokat hozzáadjuk az objektumokhoz. A tulajdonságokat az összes objektumhoz hozzáadjuk, ha az **All objects** jelölőnégyzetet bekapcsoljuk. A számot tartalmazó mezők megjelenését, nevét a **Change** nyomógombbal, illetve az **Object Data Manager** ablak **Field Options** menüjének **Change Format** parancsával módosítjuk (lásd a 8-19. ábrát).



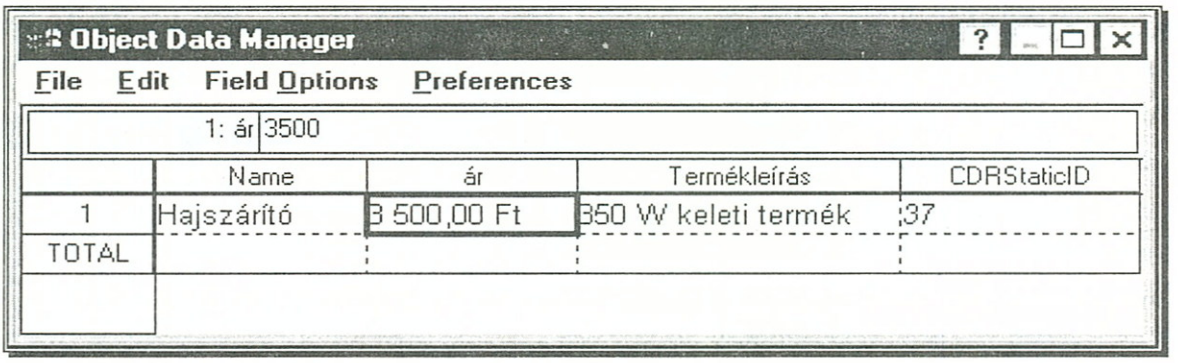
8-19. ábra

A **Numeric** választókapcsoló bejelölése után tetszőleges, számjegy formátumú mezőt állíthatunk be. A **Date/Time** választókapcsoló bejelölése után adhatjuk meg a dátumot és időt tartalmazó adatbázis mezők formátumát (az „y" az évet, az „m" a hónapot, a „d" a napot jelöli). A *Name* és a *CDRStaticID* nevű mezők nem formázhatók. A *CDRStaticID* nevű mezőbe adatot sem vihetünk, tartalmát a program tölti fel a rajzelem és az adatbázis rekord kapcsolatára vonatkozó azonosítóval.

Az adatok objektumhoz kapcsolása

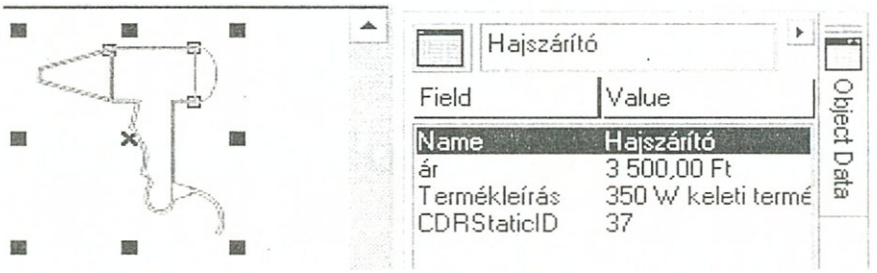
Egyetlen rajzelemhez úgy rendelünk adatot, hogy az objektum kijelölése után kiadjuk a **Tools** menü **Object Data Manager** parancsát. A Spreadsheet ikonnal megjelenített objektumadatok kezelőjében a szükséges mezőbe kattintunk, majd kitöltjük a megfelelő, objektumra jellemző értékkel (lásd a 8-20. ábrát).

Több adatmező bevitele esetén a fentieket újabb kijelölés nélkül, csak a megfelelő mező kiválasztásával folytatjuk. A következő adatbázis-mezőbe a Tab billentyűvel lépünk (a Shift+Tab billentyűkombinációval pedig visszafelé). Végül zárjuk be az **Object Data Manager** ablakot.



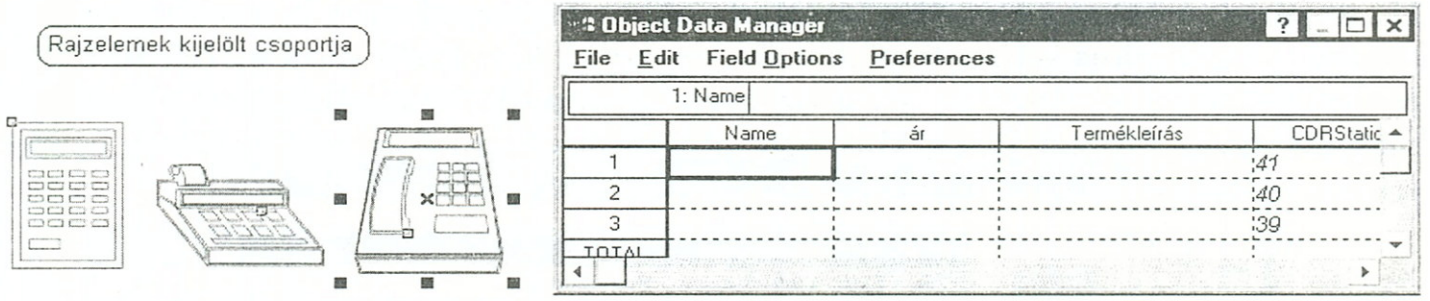
8-20. ábra

Ha ezután kijelöljük a rajzterületen az adatokkal rendelkező objektumot, akkor az **Object Data** dokkolt ablakban megjelennek az adatok (lásd a 8-21. ábrát)



8-21. ábra

Ha az adatbevitelt csoportosan végezzük, akkor először jelöljük ki az objektumok csoportját, majd a fentiek szerint vigyük be az adatokat. Figyeljük meg, hogy minden rajzelemhez egy külön sor tartozik (lásd a 8-22. ábrát). Sajnos az azonosítás nem egyértelmű (bár a sorok a rajzelemek kijelölési sorrendjében jelennek meg és sokat segít, hogy sorváltásnál az objektumkijelölést mutató fogantyúk továbblépnek a következő rajzelemre), ezért ezt a módszer csak akkor válasszuk, ha a neveket már korábban, egyedileg rögzítettük.

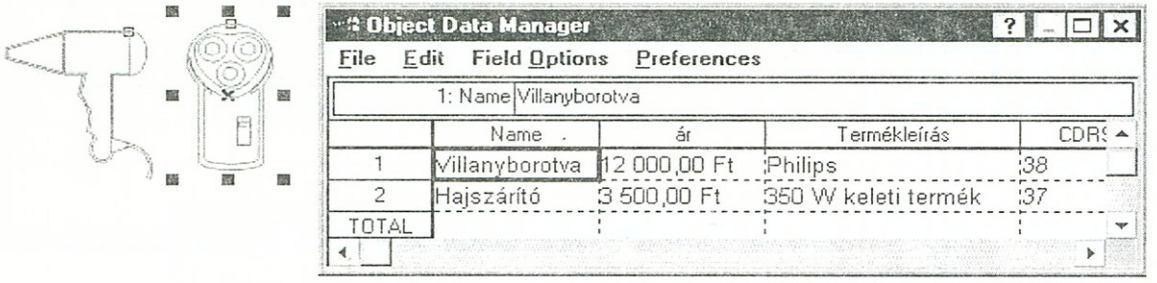


8-22. ábra

Az adatok megtekintése, formázása

Ha egyszerre több, már kitöltött adattal rendelkező objektumot jelölünk ki, akkor az **Object Data Manager** ablakban egymás alatt jelennek meg az adatok (lásd a 8-

23. ábrát). Az ablakban az adatokat módosíthatjuk. Ha kattintással lépünk egy cellába, akkor a módosítás után nyomjuk meg az Enter billentyűt.



8-23. ábra

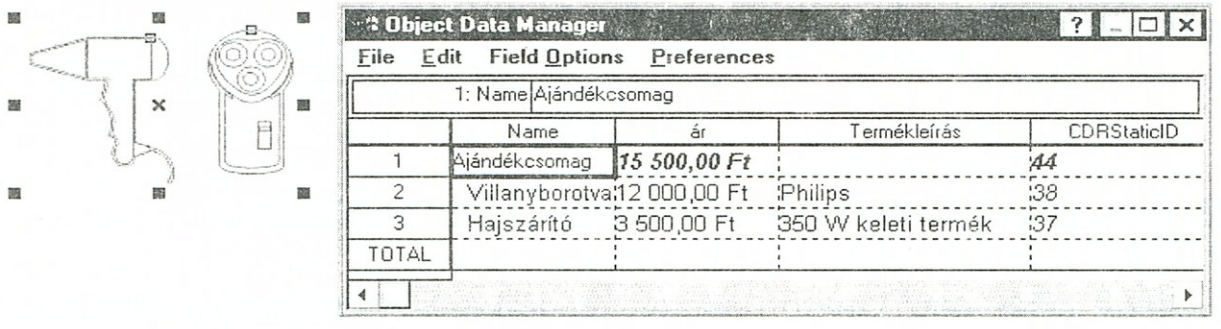
Ha az oszlopszélesség nem elegendő az adatok megjelenítésére, akkor az oszlopazonosítók közötti függőleges elválasztó jeleket egérrel elhúzva nagyobb oszlopszélességet állíthatunk be.

Adatok másolása másik objektumra

Válasszuk ki azt az objektumot, amelyre egy másik rajzelemre vonatkozó adatokat át akarjuk másolni. Adjuk ki a **Tools** menü **Object Data Manager** parancsát. Adjuk ki az **Obect Data** dokkolt ablak ▸ ikonjával megjeleníthető menü **Copy Data From** parancsát. Ekkor a kurzor felveszi a ∅ formát. Kattintsunk ezzel arra az objektumra, amelynek adatait át akarjuk venni. Az átvett adatok azonnal megjelennek az **Obect Data** dokkolt ablakban.

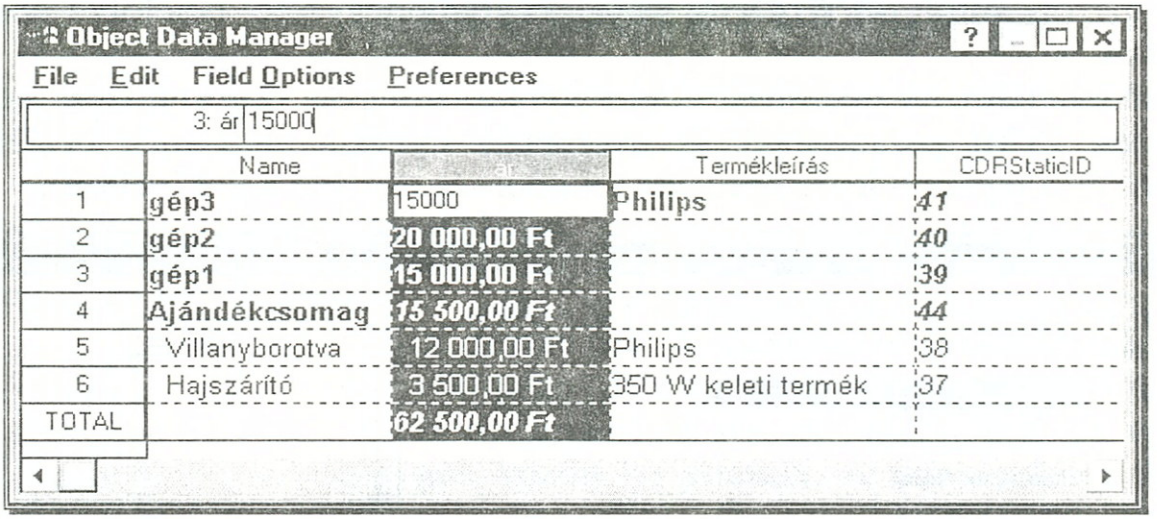
Objektumadatok összegzése

Ha az objektumokat csoportba foglaljuk, akkor összegezhetjük a csoport tagjainak azonos – numerikus – típusú adatait. Ehhez adjuk ki a **Field Options/Field Editor** parancsát, majd jelöljük be a **Summarize groups** jelölőnégyzetet. Az eredmény megjelenik az **Object Data Manager** ablakban és annak bezárása után a csoport jellemzőjeként az **Object Data** dokkolt ablakban (lásd a 8-24. ábrát).



8-24. ábra

Az **Object Data Manager** ablakban a csoport tagjai akkor jelennek meg, ha kiadjuk a **Preferences/Show Group Details n** parancsot (ahol n a csoport száma). Ha kijelöltünk minden objektumot, akkor érdemes lehet azokat strukturáltan megjeleníteni. Ehhez jelöljük ki az összegzendő mező oszlopát (lásd a 8-25. ábrát).

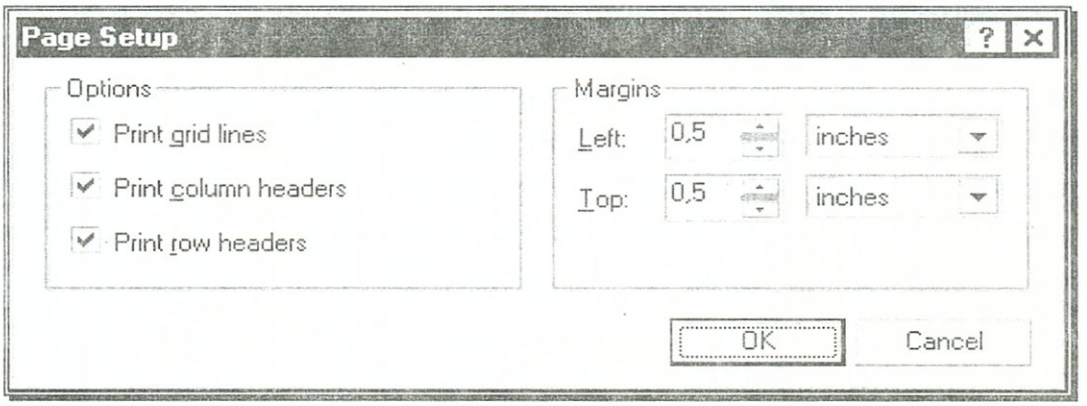


8-25. ábra

A hierarchia (csoportszintek elkülönített) megjelenítéséhez adjuk ki az **Object Data Manager** ablakban a **Field Options** menü **Show Hierarchy** parancsát (ezt tetszőleges oszlopban kiadhatjuk). A csoport tagjai vékonyan, a mezők beljebb léptetésével jelennek meg. A csoport azonos típusú mezőit összegző adatok megjelenítéséhez a **Summarize Groups** parancsot adjuk ki (ezt csak összegezhető oszlop kijelölése után adhatjuk ki). Ugyancsak összegezhető oszlop kijelölése után adhatjuk ki a **Show Totals** parancsot, amely az egész oszlopot összegzi.

Az objektumadatok kinyomtatása

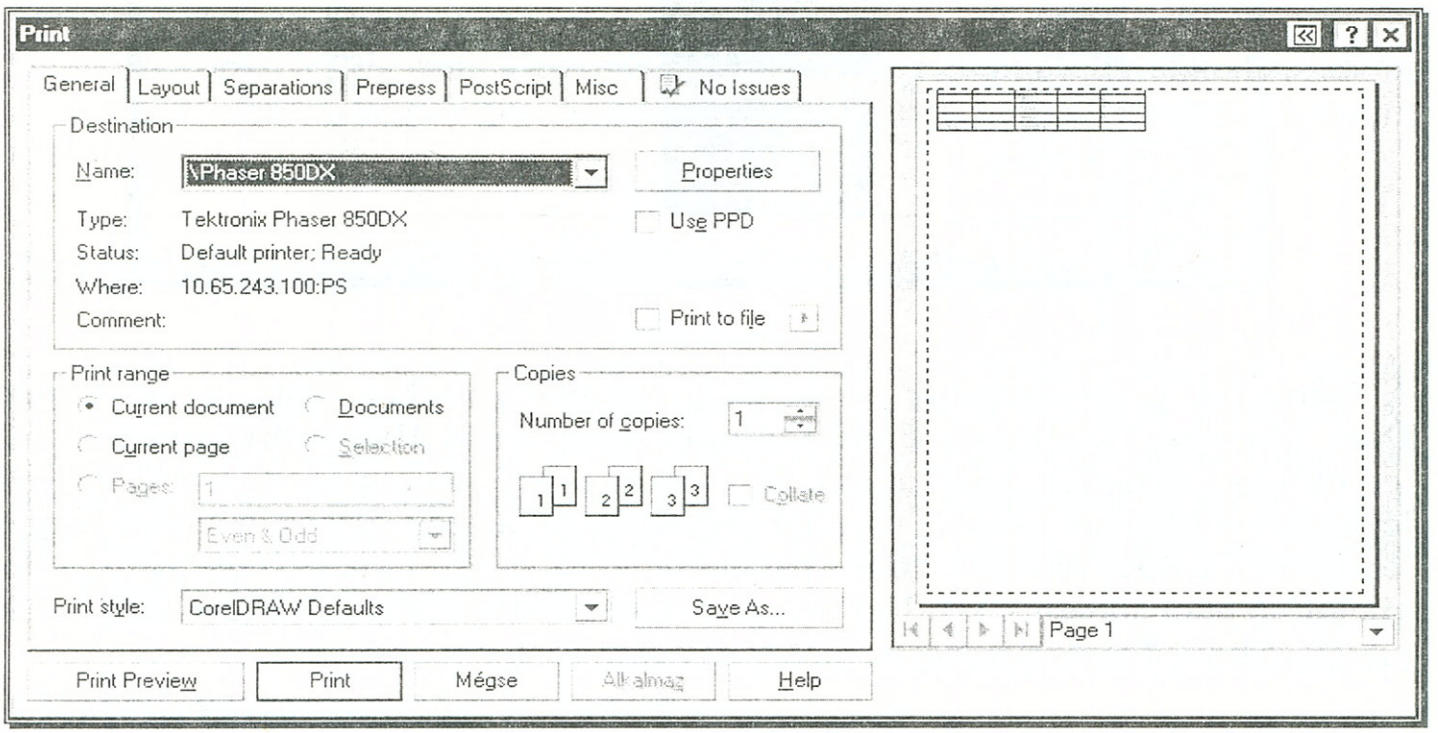
Kinyomtathatjuk az összes adatot vagy csak a kijelölt rajzelemek adatait, amelyek az **Object Data Manager** ablakban megjelentek.



8-26. ábra

A nyomtatás előtt adjuk ki az **Object Data Manager File** menüjének **Page Setup** parancsát, majd állítsuk be a nyomtatási paramétereket (lásd a 8-26. ábrát). A **Print grid lines** jelölőnégyzetet bekapcsolva a nyomtatás során megjelennek a táblázat keretjelei, a **Print column headers** jelölőnégyzet bekapcsolása után megjelennek az oszlopazonosítók, a **Print row headers** jelölőnégyzetet bejelölve pedig a sorazonosítók is.

Az oldaljellemzők beállítása után nyomtathatunk az objektumadat kezelő **File** menüjének **Print** parancsával. A nyomtatás indítása előtt még beállíthatjuk a nyomtató és a lapelrendezés speciális tulajdonságait (lásd a 8-27. ábrát).



8-27. ábra

A program az új **Print** párbeszédpanel **Issues** oldalán megjeleníti a kinyomtatásra szánt dokumentum előzetes vizsgálatának eredményét. Ha az elrendezés tetszik és a program sem észlel hibát, akkor indítsuk el a nyomtatást a **Print** nyomógombbal.

9. fejezet

SZÍNKEZELÉS, NYOMTATÁS

Tartalom

DÍSZÍTŐSZÍNEK 414
SKÁLASZÍNEK 415
SZÍNMODELLEK 416
HSB MODELL 417
RGB MODELL 419
CMYK MODELL 421
CIE LAB MODELL 422
PALETTAKEZELÉS 422
SZÍNEK VÁLASZTÁSA 424
SZÍNEK LÉTREHOZÁSA 425
PALETTÁK TESTRE SZABÁSA 425
PALETTAKÉSZÍTÉS 426
SZÍNSTÍLUSOK 427
NYOMTATÁS 428
A NYOMTATÓ BEÁLLÍTÁSA 429
A NYOMTATÁS PARAMÉTEREZÉSE 430
ELRENDEZÉSSTÍLUS SZERKESZTÉSE 436
AZ ELHELYEZÉS MÓDOSÍTÁSA 438
NYOMTATÁSI STÍLUSOK ELMENTÉSE, TÖRLÉSE 439
POSTSCRIPT ÉS EGYÉB BEÁLLÍTÁSOK 440
A BEÁLLÍTÁSOK KINYOMTATÁSA 441
A BEÁLLÍTÁSOK AUTOMATIKUS ELLENŐRZÉSE 443
SZÍNREBONTÁS 443

A fejezetben a program színkezeléséről és az elkészített dokumentumok kinyomtatásáról írunk. A dokumentum webes publikálását az újdonságok között ismertettük. A színkezelés a 9. programváltozatban új palettákkal módosult, egyidejűleg több palettát is tarthattunk a képernyőn, a 10. változat újdonságát korábban ismertettük.

A program színkezelése az új eszközökkel igen egyszerű, könnyen elsajátítható. Öt szín megjelenítéséig használhatunk díszítőszínt, e színszám felett válasszunk a kikeverhető skálaszínekből. A választás tehát a dokumentumban előforduló színek számától függ.

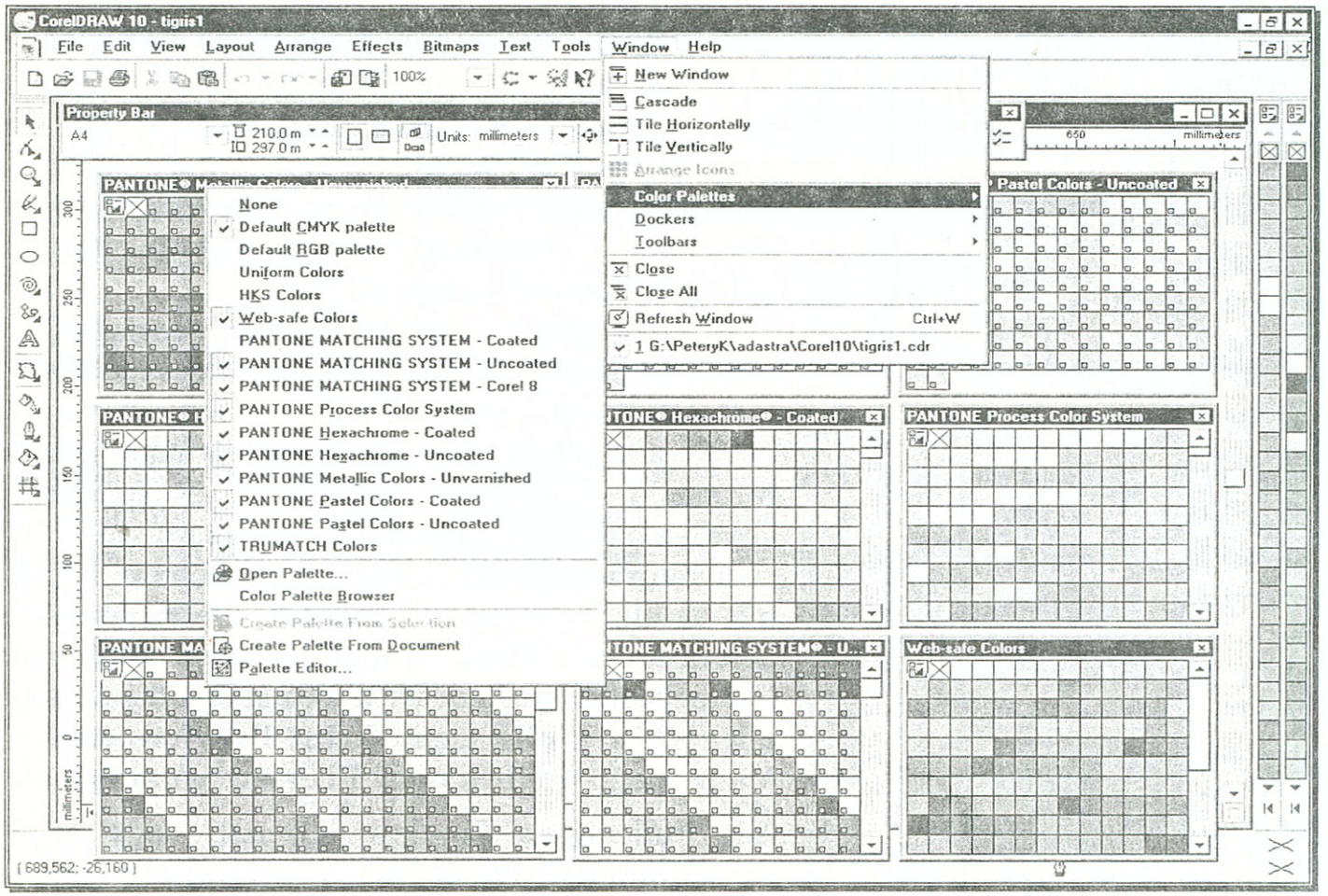
A tökéletes színhelyesség csak meglehetősen drága eszközök alkalmazásával, hosszabb idejű feldolgozással biztosítható (színhőmérséklet-mérés a nyomdai termék előállításának minden fázisában, különleges nyomtatók és oxidációra kevéssé hajlamos festékek alkalmazása stb.).

Dokumentumunk végső megjelenése a papíron az alkalmazott nyomtatótól, illetve levilágító berendezéstől függ. A dokumentum főbb részleteinek elhelyezkedését nyomtatás előtt érdemes ellenőrizni a **File** menü **Print Preview**, illetve a **View** menü **Full-Screen Preview** parancsával, a Full-screen Preview ikonnal, vagy az F9 gyorsgombbal. Ez utóbbi, gyorsgombos parancs az aktuális munkaablakot mutatja be nyomtatási minőségben. Innen tetszőleges billentyű lenyomásával vagy kattintással térünk vissza a szerkesztő üzemmódba.

Díszítőszínek

Ha dokumentumunkban öt színnél kevesebbet használunk, akkor díszítőszínt, direkt színt **(Spot Colors)** választhatunk a Pantone cég által készített Matching System vagy más színskálából. A szín pontos megjelenítése a monitoron általában még színhőmérséklet beállítási lehetőséggel rendelkező monitorokon sem tökéletes, ezért a cég által forgalmazott színminta készletről válasszunk színt, amelyet beállíthatunk a CorelDRAW programban is. Az előre beállított díszítőszíneket rendszeresen alkalmazzák az általában fekete-fehér dokumentumok fontosabb elemeinek kiemelésére, például ilyenek egyes napilapok szalagcímei, vagy olyan színek nyomtatásánál, amelyek színkeveréssel nem állíthatók elő (ilyenek általában a különféle „metál" színek).

A közönséges nyomtatók rendszerint nem képesek három-négy díszítőszínnél többet nyomtatni egyszerre. Fontos megjegyezni azt is, hogy a színrebontás és levilágítás során minden díszítőszín külön filmre kerül, valamint a nyomdában újabb nyomtatási fázist jelent, hiszen minden díszítőszínt külön nyomtatnak.



9-1. ábra

A díszítőszín árnyalataival módosítható. Ezzel nem nő az alkalmazott színek száma. Postscript nyomtatókon a díszítőszínnel színezett rajzelemeknél alkalmazhatunk féltónus mintát is. A díszítőszín szükség esetén skálaszínné alakítható, ám a konvertálás nem minden esetben tökéletes (például az arany színét nem lehet additív színkeveréssel előállítani). Bizonyos színek esetében pedig azért nem érdemes a négyszínnyomás alkalmazása, mert a 10%-nál kisebb és a 75%-nál nagyobb nyomdai rácsértékeknél rácspontok veszhetnek el vagy olvadhatnak össze. Ugyanígy nehézséget jelent a nagyon vékony vonalak nyomtatása (például a térképeken ezért alkalmaznak direkt és nem alapszínekből összetett barna színt a szintvonalakhoz). Ezekben az esetekben alkalmazzuk a direkt színeket.

A CorelDRAW 10.0-ban 18-féle díszítőszín palettáról válogathatunk (lásd a 9-1. ábrát). Ebből öt jelent meg a megelőző a programváltozatban. Ahhoz képest most kismértékű változás történt: a *Microsoft Internet Explorer* és a *Netscape Navigator* paletták helyébe lépett a *Web-safe Colors* paletta, melynek célja hasonló, azaz olyan színek összegyűjtése és biztosítása, amelyek minden Internet-böngészőben azonosan jelennek meg.

A direkt színeket tartalmazó palettákat a **Windows** menü **Color Palettes** ▸ almenüjéből, vagy a színbeállító párbeszédpanelen keresztül töltjük be (lásd a 9-11. ábrát). A paletták alapértelmezés szerint a munkaterület jobb oldalán, egyetlen oszlopban jelennek meg. A program 9-es változatában jelent meg az a lehetőség, hogy egyidejűleg több palettát is megjeleníthetünk. A paletták a végeiken látható ▾ ikonokkal gördíthetők. Átmenetileg több oszlopot is képezhetünk a palettaszínekből az aljukon látható ⏮ ikonokra kattintva. Hosszabb színlisták esetén ekkor vízszintes gördítősáv is megjelenik.

A paletták a dokkolt ablakokhoz hasonló módon egérrel elhúzhatók eredeti helyükről és a munkaterületen, akár önálló ablakban, tetszőlegesen elhelyezhetők. Az ablakok átméretezhetők, de a munkaterület kárára ne növeljük őket minden mérték felett (lásd a 9-1. ábrát). Ha megtekintettük a paletta színeit, akkor inkább zárjuk be az ilyen nagyméretű ablakokat. A direkt színek alkalmazása roppant egyszerű. Ha nincs kijelölve rajzelem, akkor az alapértelmezett tulajdonságokat adjuk meg, egyébként a kijelölt rajzelem jellemzőit: bal egérgombbal a direkt színre kattintva állítjuk be a kitöltőszínt, jobb egérgombbal kattintva a körvonalszínt határozzuk meg (lásd még a *Kitöltések és körvonalak* című részt is).

Skálaszínek

Ha a dokumentumban öt, vagy több színt, színes bittérképeket (fényképeket) alkalmazunk, akkor használjunk skálaszíneket. A skálaszínek között is találunk névvel ellátott színeket, de saját színeket is kikeverhetünk. A saját színeknek nevet is adhatunk. A gyakran használt színeknél ez, valamint a szín palettába vétele és el-

mentése mindenképpen célszerű is, hogy egy másik dokumentum szerkesztése során könnyen alkalmazhassuk ugyanazt a színt. A színek kikeveréséhez négyféle színmodell szerint használhatunk komponenseket.

A négy alapszínt használják általában a színes tintasugaras nyomtatók is, hiszen ezekből a komponensekből mintegy 16 millió féle színt lehet összeállítani. A CorelDRAW már a 4-es változatától képes skálaszínekből álló dokumentumokat alapszínekre bontani.

Színmodellek

A skálaszíneket többféle színmodell alkalmazásával állíthatjuk elő. Ezeket a színösszetevők angol nyelvű kezdőbetűiből képzett mozaikszóval jelöljük. Választhatjuk a Hue, Saturation, Brightness (árnyalat, telítettség, fényerő), Red, Green, Blue (vörös, zöld, kék), Cyan, Magenta, Yellow, blacK (cián, bíbor, sárga, fekete), illetve CIE Lab (*Commission Internationale de l'Eclairage* – Nemzetközi Világítástechnikai Bizottság) színmodellt. Ezek csak részben konvertálhatók egymásba, alapvetően a későbbi felhasználás dönti el, hogy a dokumentumban milyen színmodell alapján keverjük ki a színeket.

Már az új képek készítésénél döntenünk kell az alkalmazandó színmódról. A választás a dokumentumban előforduló színek számától függ, és alapvetően meghatározza a létrehozott képen végezhető műveleteket, illetve az eltárolt fájl méretét.

A színmód a kép méretén kívül meghatározza a képen használható színeket is. A kép létrehozásakor ötféle alapvető színmód közül választhatunk:

- *Bitmap:* Vonalas vagy 1 bites kép, amely minden egyes képpontot egy biten tárol, így kétféle színű lehet, azaz ha a bit értéke 1, akkor fekete az adott képpont, egyébként fehér. Ez a legkisebb helyigényű ábrázolási mód, azonban csak kevés művelet hajtható végre ebben a módban. Ezért célszerűbb ilyen – tusrajzokhoz hasonló – kimenet választása esetén is szürkeárnyalatos színmódban dolgozni és csak a végeredményt konvertálni bitmap színmódra.
- *Grayscale:* A szürkeárnyalatos színmód minden egyes képpontot 8 biten tárol, azaz képpontonként a szürke szín 256 különböző árnyalata ábrázolható a fekete színtől a fehér színig, amely a fekete-fehér fotókhoz hasonló megjelenést eredményez.
- *RGB Color:* Valódi színezetű képeket szolgáltató, additív színkeveréssel (*R*ed, *G*reen, *B*lue – vörös, zöld, kék) alapszínekkel dolgozó színmód. A képernyőkön a három additív alapszínnel szinte minden (pontosabban 16,7 millió) szín előállítható. A három színcsatorna mindegyike a pixel adott alapszínhez viszonyított intenzitását tárolja. Egy csatorna 256 árnyalat ábrázolására képes, így ez a fajta ábrázolási mód 24 biten tárol minden pixelt. Az előállítható színátmenetek megfelelő monitorbeállítás esetén fokozatmentesnek tűnnek.

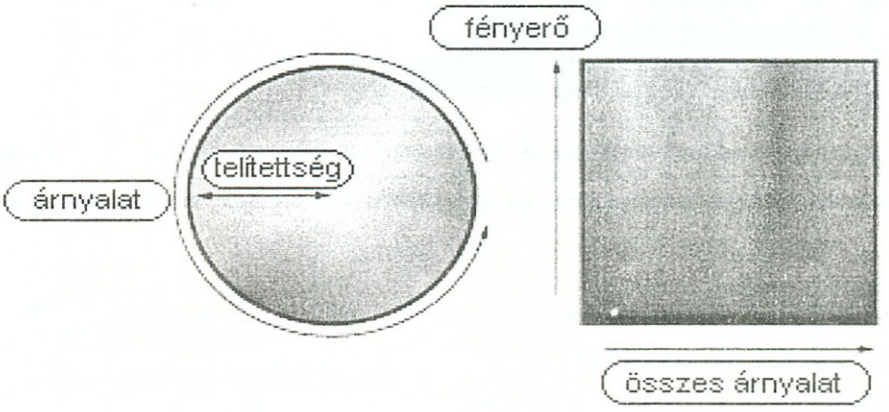
- *CMYK Color:* Valódi színezetű képeket szolgáltató, szubtraktív elven dolgozó színmód. A négy alapszín (*C*yan, *M*agenta, *Y*ellow, blac*K* – cián, bíbor, sárga, fekete) alkalmazása miatt itt négy csatorna jelenik meg, minden egyes pixelhez 32 bit információ tartozik, amivel az előállítható színek száma elvileg közel 4,3 milliárd. Alkalmazása a nyomdászat szempontjából jelentős. Rendszerint megfelelő az RGB színmódban végzett munka, amelynek végtermékét alakítjuk át a CMYK színmodellnek megfelelően.
- *Lab Color:* Három csatornát (*L*igthness – fényesség, *a* – bíbor és zöld közötti átmenet, *b* – kék és sárga közötti átmenet) alkalmazó eszközfüggetlen színmód. Ebbe a színmódba átalakíthatók az RGB és a színpalettás képek is.

Több színmódnál is említettük a konvertálást, vagyis a képek átalakítását egyik színmódból a másikba. Mivel ez nem egyértelmű, azaz a többszöri oda-vissza alakítás információvesztéssel jár, ezért a feldolgozás színmódjában is mentsük el a képet (szürkeárnyalatosban, illetve RGB színmódban). A színmódok részletes bemutatása során az **Bitmaps** menü **Mode** ▸ almenüjének parancsaival végzett konvertálásnál megjelenő párbeszédpaneleket is felhasználjuk. Itt további színmódokat is beállíthatunk (részletezését lásd az előző fejezetben).

A nyomtatás számára a CMYK színmodell a legalkalmasabb, így alkalmazzuk ezt, ha a végtermék kinyomtatásra kerül. A következőkben bemutatott párbeszédpanelek **Model** listájában választhatunk színmodellt. Ha előzőleg kiválasztottunk egy díszítőszínt, akkor ezzel azt azonnal konvertáljuk is a listából kiválasztott színmodellnek megfelelően.

HSB modell

Ez a – színes nyomtatóiról híres Tektronix cég által kifejlesztett – modell a Hue, Saturation, Brightness (árnyalat, telítettség, fényerő) komponensekből építi fel színskáláját (lásd a 9-2. ábrát).

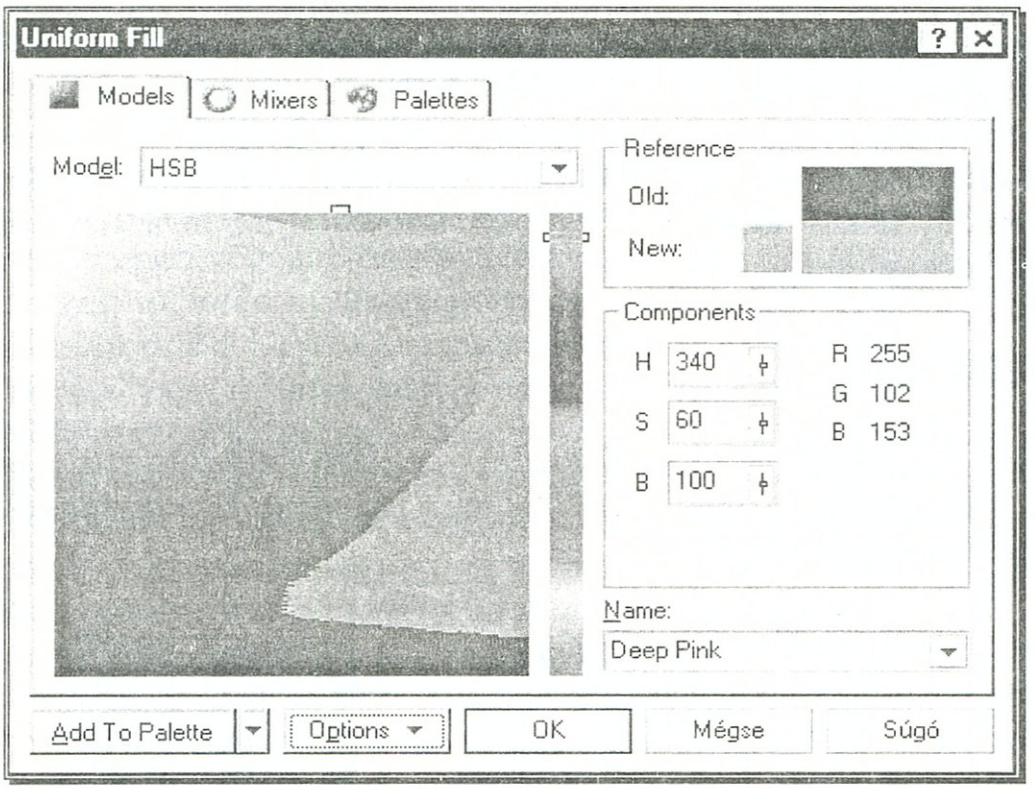


9-2. ábra

Ezek – az emberi színérzékelésen alapuló – aránya szabja meg a látható színt. E modell választásakor a színkeverő ablakban egy négyszög és egy téglalap alakú

színkeverő mező jelenik meg (ha az **Options** nyomógomb menüjének **Color Viewers** ▸ almenüjéből a **HSB – Hue Based** megjelenítést választjuk, vagy elfogadjuk az alapértelmezett beállítást). A telítettséget és fényerőt a bal oldali keverő mezőben, az árnyalatot a jobb oldali mezőben állítjuk be (lásd a 9-3. ábrát). A komponensek arányát számértékekkel is megadhatjuk a **Components** csoportban. Itt láthatjuk a kikevert szín RGB, HSL, Lab, illetve CMYK összetevőit is (ha ezt választjuk az **Options** nyomógomb menüjének **Value 2** ▸ almenüjéből):

A színárnyalat a **H** (Hue) mezőben 0-360 közötti értéket vehet fel és a színt (illetve annak színkörön való elhelyezkedését) jelenti. A telítettség az **S** (Saturation) mezőben 0-100 közötti értékű lehet, a 0% a szürkének, a 100% a teljes színtelítettségnek felel meg. A fényerő vagy világosság a **B** (Brightness) mezőben szintén 0-100 közötti értéket vehet fel. E lehetőségek kombinációjaként ezzel a módszerrel 360x100x100, azaz 3600000 szín állítható elő. Ezzel az additív (összeadó, az RGB monitoroknak, digitális kameráknak megfelelő) és a szubtraktív (kivonó, a nyomtatásnak megfelelő) színeket is kifejezhetjük.



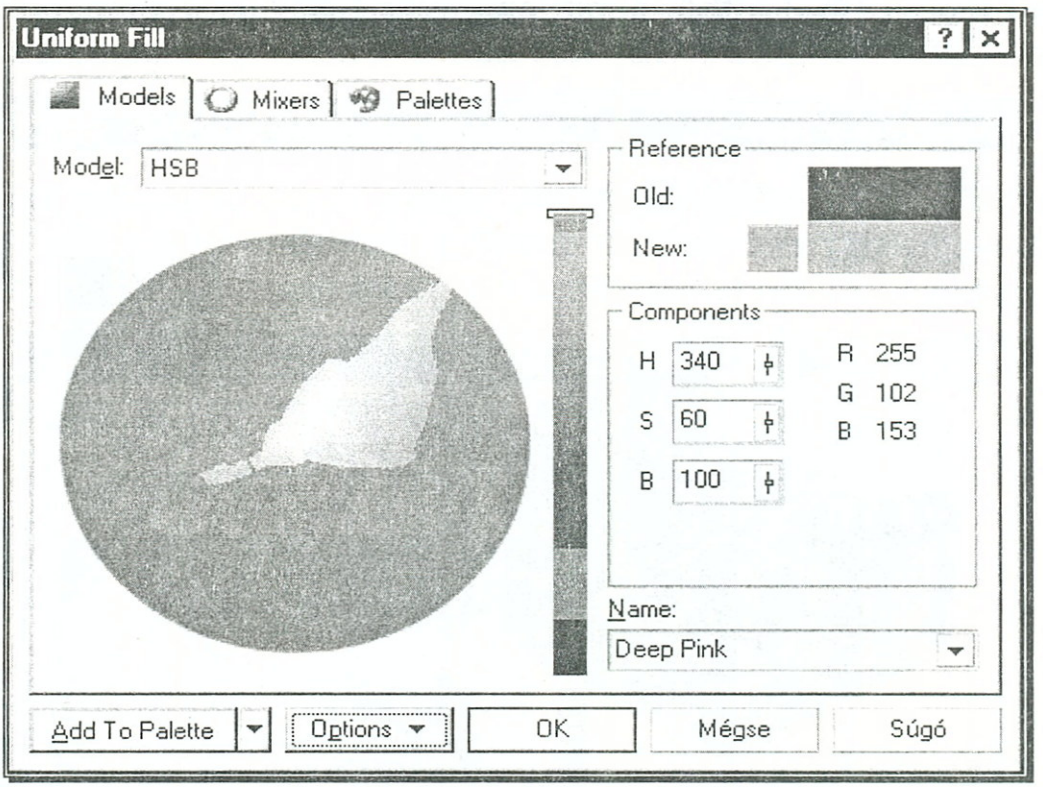
9-3. ábra

A CorelDRAW a HSB színmodellel elkészített színeket CMYK alapszínekre alakítja át, ami megfelel a nyomdatechnikai követelményeknek. Ugyanakkor a két színmodell gyökeresen eltér egymástól, így célszerűbb inkább a CMYK színmodellt használni a színek kikeveréséhez.

Az **Options** nyomógomb menüjének **Gamut Alarm** kapcsolójának bekapcsolása után a program elkülöníti a nyomtatónkkal megjeleníthető és arra alkal-

matlan tartományt a színminta négyzetben, illetve más nézetek esetén a színkeverő körben vagy hatszögben (lásd a 9-3. ábrát). A nyomtatható színek az árnyalatos részen láthatók. A korábbi programváltozatokban a HSB modell színbeállítására a 9-4. ábra szerinti párbeszédpanelt alkalmazhattuk. Most is beállíthatjuk ezt, ha az **Options** nyomógomb menüjének **Color Viewers** ▸ almenüjéből a **HSB – Wheel Based** megjelenítést választjuk. Itt a színárnyalatot a kör kerülete mentén, a telítettséget sugárirányban állítjuk be, a fényerőt a jobb oldali beállító sávon határozzuk meg. A nem nyomtatható színek megjelölését e nézetben is kérhetjük az **Options** nyomógomb menüjének **Gamut Alarm** kapcsolójával.

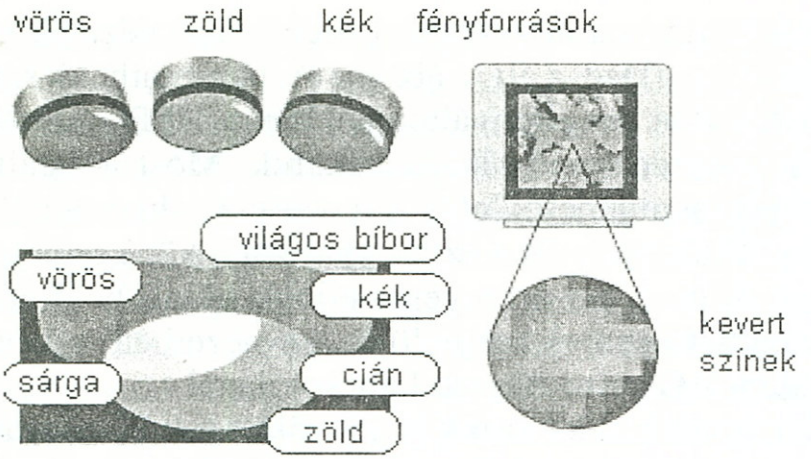
Új szín palettára vételéhez keverjük vagy válasszuk ki a színt, majd kattintsunk a **Reference** csoportban megjelenő **New** nyomógombra, amely felveszi a megadott színt. Ezután a **Name** mezőben nevet adhatunk a beállított színnek. Az így elnevezett színek később könnyebben felhasználhatók, mintha a komponens arányokat jegyeznénk fel.



9-4. ábra

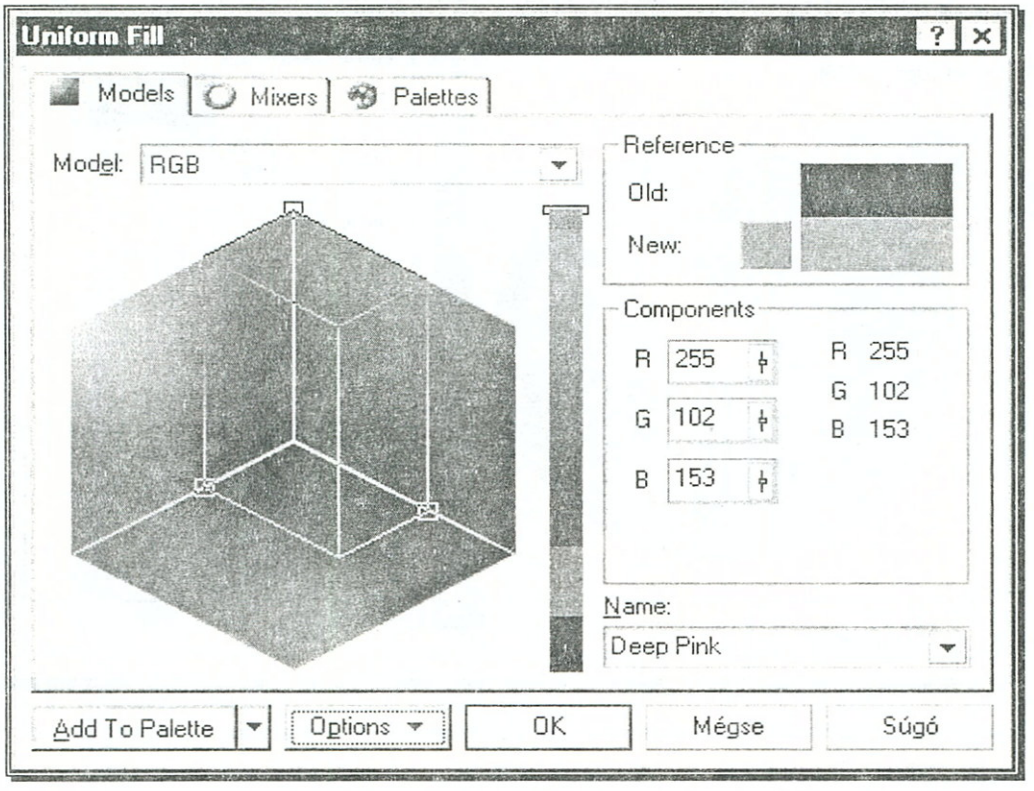
RGB modell

Az összeadó színkeverésnek megfelelő RGB modellben a három alapszín a vörös, a zöld és a kék (lásd a 9-5. ábrát). Ezek egymásra vetítésével áll elő a szín, tehát ezt a fényt kibocsátó, illetve érzékelő berendezések használják (video, monitor, digitális kamera, szkenner).



9-5. ábra

A három komponens mindegyike 0 és 255 közötti értékeket vehet fel, azaz egyenként 8 bites mélységben tárolhatók, így összesen 24 biten, ami 16777216 szín elkülönítésére ad módot (lásd a 9-6. ábrát, amely az **Options** nyomógomb menüjéből kiválasztható **Color Viewers/RGB – 3D additive** nézetben mutatja a színeket).

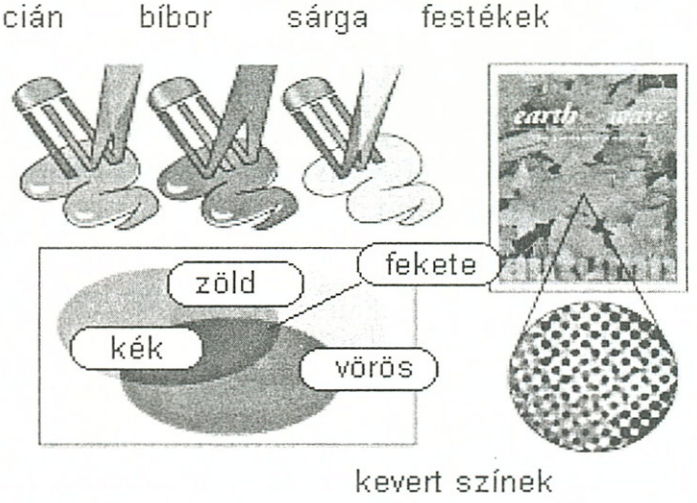


9-6. ábra

A valós színű megjelenítéshez erre a színfelbontásra alkalmas monitort kell használnunk. A CorelDRAW az RGB színmodellel elkészített színeket szintén CMYK alapszínekre alakítja át, ami megfelel a nyomdatechnikai követelményeknek. Ez a két színmodell is gyökeresen eltérő, így célszerűbb inkább a CMYK színmodellt használni a színek kikeveréséhez.

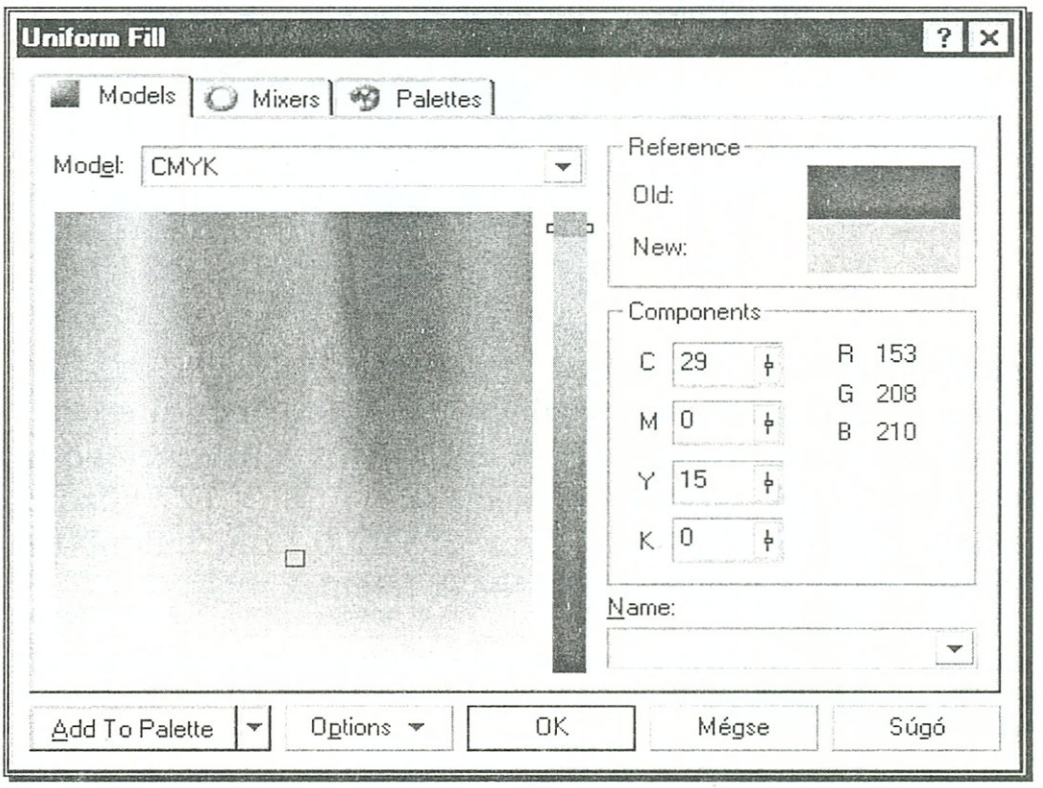
CMYK modell

A Cyan (cián), Magenta (bíbor), Yellow (sárga), blacK (fekete) színmodellt a négyszínnyomásos nyomdatechnikához fejlesztették ki (lásd a 9-7. ábrát). Ezt az összeadó színkeverési módot alkalmazzák a tintasugaras nyomtatók is.



9-7. ábra

A színmezőből választott színek esetén a program automatikusan cseréli a szürke árnyalatokat adó színkeverékeket a fekete árnyalataira. Ezzel (a Gray Color Replacement – GCR eljárással) csökken a szükséges festék mennyisége.



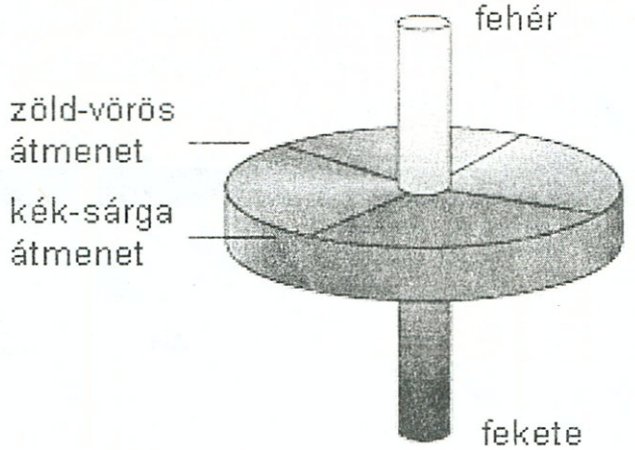
9-8. ábra

Ha a komponenseket számértékekkel adjuk meg, akkor ezt a műveletet manuálisan kell elvégeznünk. Például a [C:30%, M50%, Y40%, K:0%] komponensekkel megadott színt helyettesíthetjük a [C:0%, M20%, Y10%, K:20%] összetevőkkel. A három alapszínből (a nyomdatechnika miatt) amúgy is csak elméletileg lehet a fekete színt előállítani. A színrebontás során az összetevőkre bontjuk a dokumentumban alkalmazott színeket és mindegyik alap színhez külön nyomólemez készül.

A Trumatch és Pantone Process színskálákból pontosan lehet a CMYK konverziót elvégezni, hiszen ezeket a díszítőszín listákat is az alapszínekből keverték ki. A tökéletes színhelyesség csak meglehetősen drága eszközök alkalmazásával, hosszabb idejű feldolgozással biztosítható (színhőmérséklet-mérés a nyomdai termék előállításának minden fázisában, különleges nyomtatók és oxidációra kevéssé hajlamos festékek alkalmazása stb.).

CIE Lab modell

A CIE 1931-ben kidolgozott színmodelljét 1976-ban továbbfejlesztették és kialakították a Lab színrendszert, amely elméletileg alkalmazza az RGB és a CMYK színmodellek teljes színtartományát (lásd a 9-9. ábrát).



9-9. ábra

A CIE Lab modell három komponense:

A világosság az **L** (Lightness) mezőben 0%-100% közötti értéket vehet fel (ez felel meg a színhenger magasságának). A zöld-vörös színösszetevő (**a**) értéke –128 és 127 közötti lehet, a kék-sárga komponens (**b**) –128 és 127 közötti értéket vehet fel. Így összesen 100x256x256 féle, azaz 6553600 színt különböztethetünk meg (ezek a színhenger palástján felvett pontoknak felelnek meg).

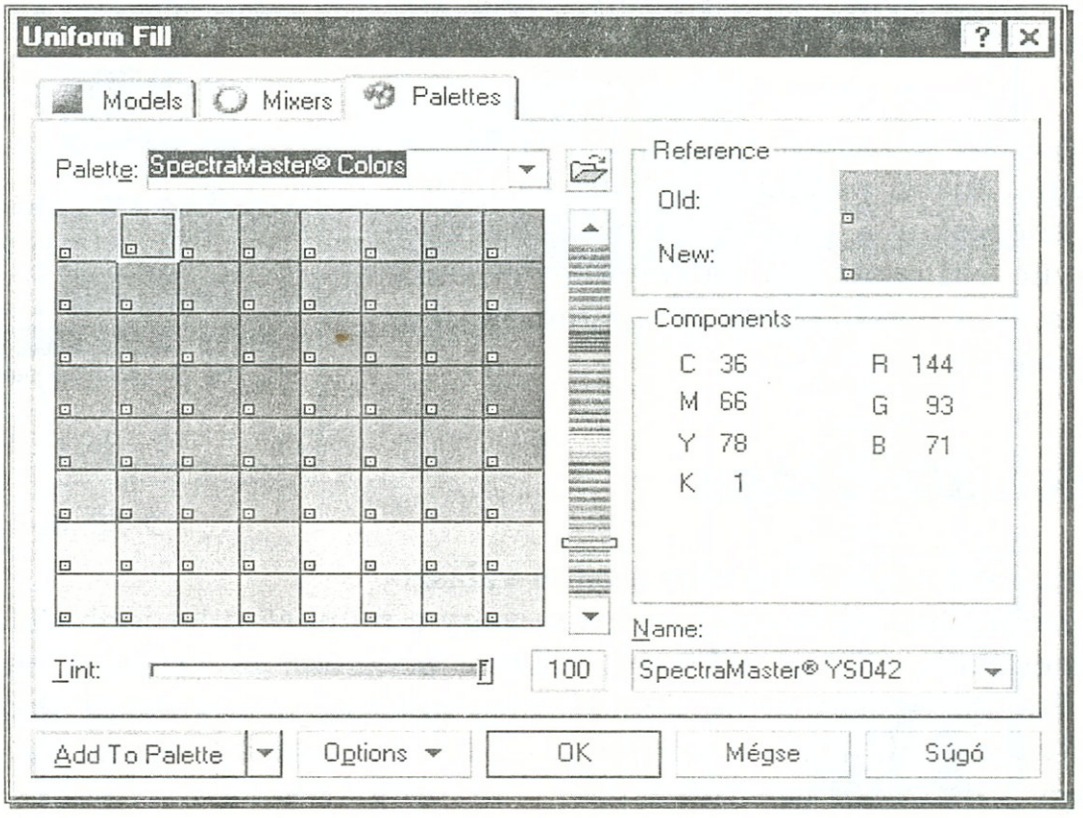
Palettakezelés

A rajzelemek körvonalának és kitöltésének színbeállítását korábban tárgyaltuk. A színválasztó párbeszédpanelek kissé módosultak a korábbiakhoz képest. A palet-

tákról kiválasztott színek komponensei, illetve díszítőszín nevei megjelennek az állapotsor jobb oldali részén, ha kijelölünk egy rajzelemet (lásd a 9-10. ábrát).

9-10. ábra

Új palettát a színbeállító párbeszédpanel **Custom Palettes** lapjának **Palette** mezőjében, az *Open Palette* listaelem választásával vagy a **Window** menü **Color Palettes ▸ Open Palette** parancsával, illetve a színkezelő ikonjával tölthetünk be (lásd a 9-11. ábrát). A program a felhasználói palettákat *.cpl*, a díszítőszín palettákat *.ipl*, a skálaszínekből színkeveréssel összeállított palettákat *.pal* kiterjesztésű állományokban tárolja, de betölthetünk Adobe Illustrator *.ai*, Freehand *.acf*, és Photoshop *.aco* palettákat is. Ezeket, valamint a saját egyéni palettákat az alapértelmezés szerinti könyvtárból a párbeszédpanel **Palette** listáján történő kiválasztással töltjük be (az előző programváltozatban az egyéni palettákhoz külön párbeszédpanel-lapon keresztül férhettünk hozzá). A máshol található paletták megkereséséhez a **Palettes** párbeszédpanel-lap ikonjára kattintunk.



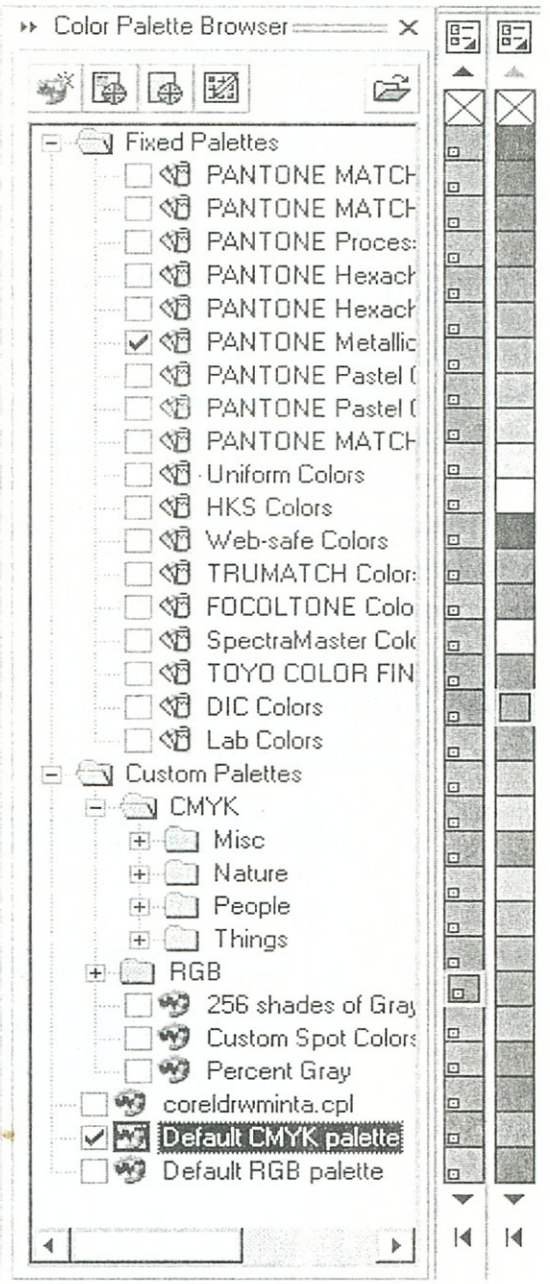
9-11. ábra

A leggyakrabban használt palettákat célszerű a munkaablakon, dokkolt ablak formájában elhekyezni (lásd a 9-1. és a 9-12. ábrát).

A megnyitott paletták a munkaablak jobb oldalán jelennek meg. A színlisták kikapcsolására és újabb paletták megjelenítésére egyaránt használható a **Window** menü **Color Palettes ▸ Color Palette Browser** vagy **Dockers ▸ Color Palette Browser** parancsával megjeleníthető színkezelő (lásd a 9-12. ábrát). Ez dokkolt ablakban jelenik meg, szintén a munkaterület jobb oldalán, de ez is áthelyezhető egérrel. A **Window** menü **Color Palettes ▸ None** parancsa bezárja az összes palettát. Ez természetesen nem érinti a már alkalmazott palettaszínek megjelenítését.

A színkezelő *Fixed Palettes* csoportjában található paletták gyárilag előállítottak, ezeket nem módosíthatjuk. A többi paletta színei szerkeszthetők a színbeállító párbeszédpaneleken. A paletták egyenkénti bekapcsolásához jelöljük be a paletta neve előtti jelölőnégyzetet, kikapcsolásukhoz pedig töröljük. A saját színösszeállításunkat tartalmazó paletták a *Custom Palettes* csoportban találhatók.

A színkezelő nyomógombjával is kezdeményezhetjük újabb paletták betöltését a háttértárról. A kilépéskor a program a munkakörnyezettel együtt elmenti a megnyitott paletták helyzetét is és a legközelebbi programindításkor ismét megjeleníti azokat.



9-12. ábra

Színek választása

A díszítőszíneket a korábban leírt módon választhatjuk a színbeállító párbeszédpaneleken vagy a munkaterület jobb oldalán megjelenített palettákról, illetve a következőkben bemutatásra kerülő **Colors** dokkolt ablakból. Ha egy ismert nevű, például kinyomtatott színmintából származó színt akarunk kiválasztani, akkor a színbeállító párbeszédpanelek **Name** mezőjébe írjuk a nevet vagy a listájából választjuk ki.

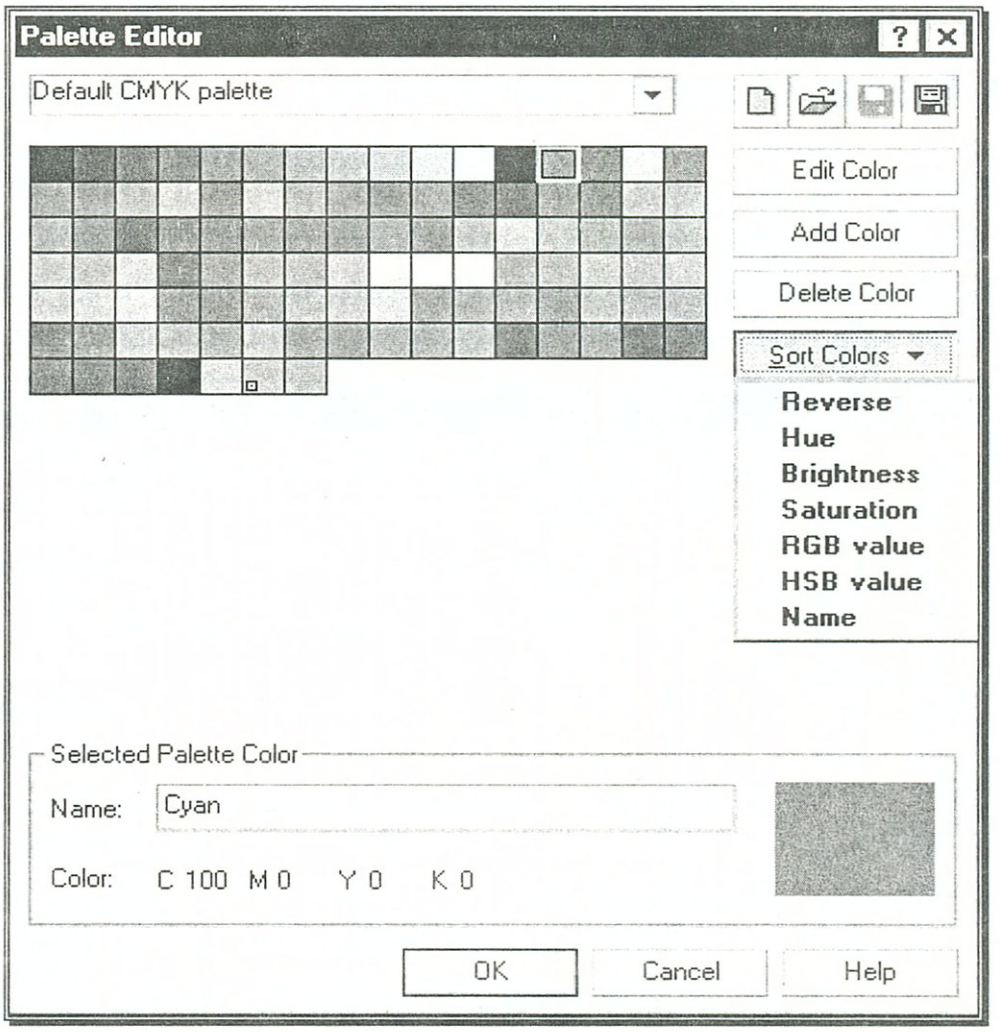
A skálaszínek (Process Colors) kikeverésére használjuk a színbeállító párbeszédpaneleket. A szín attól függően lesz körvonal vagy kitöltőszín, hogy a körvonal vagy a kitöltő kinyílóról jelenítettük meg a beállító párbeszédpanelt.

Színek létrehozása

Az általunk létrehozott színnek is adhatunk nevet a **Name** mezőben. Az aktuális palettát bővíthetjük a színkeverő ablakokban meghatározott színnel, ha a párbeszédpanel **Add To Palette** nyomógombjára kattintunk. Ha több palettát megnyitottunk, akkor a színkeverő ablakokban a párbeszédpanel **Add To Palette** nyomógombjának jobb oldalára kattintva legördülő listában megadhatjuk, hogy a kialakított színnel melyik palettát bővítjük.

A paletták testre szabása

A **Window** menü **Color Palettes** ▸ **Palette Editor** parancsával vagy a színkezelő Opens the Palette Editor ikonjával megjeleníthető palettaszerkesztő párbeszédpanelt használhatjuk új paletták létrehozására, meglévők módosítására, elmentésére (lásd a 9-13. ábrát).



9-13. ábra

Ugyanezt a párbeszédpanelt jeleníti meg a **Tools** menü **Palette Editor** parancsa is. A párbeszédpanel felső listájából választhatjuk ki a módosítandó palettát a korábban betöltöttek közül.

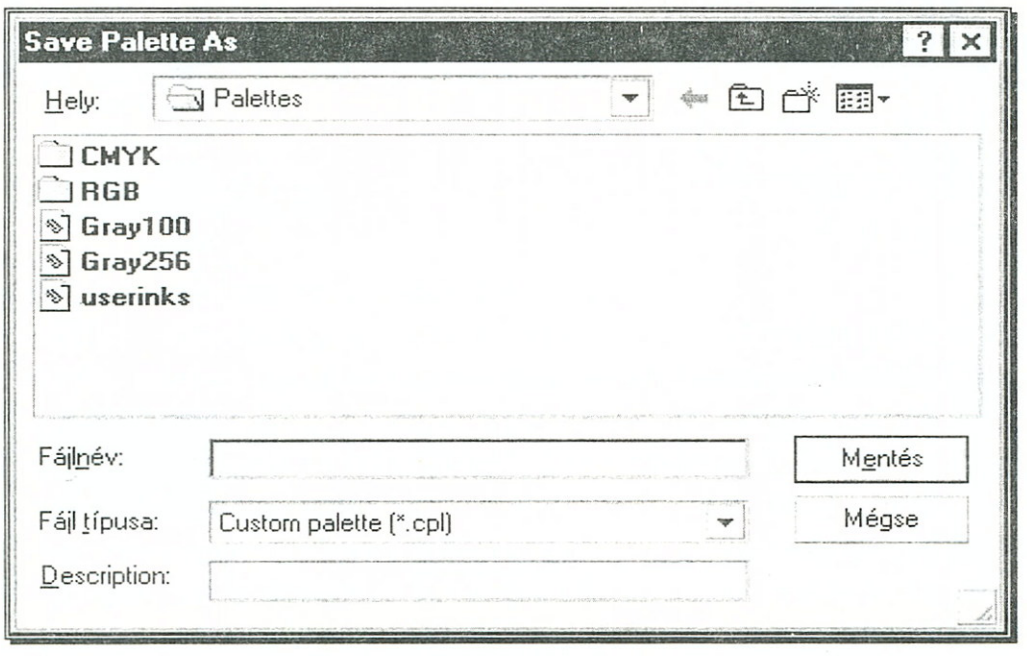
A módosítandó színt a paletta megjelenített színei közül választjuk ki, majd megnyomjuk a párbeszédpanel **Edit Color** nyomógombját. Ezt követően a már ismert színbeállító párbeszédpanelen határozzuk meg a lista kiválasztott színe helyére kerülő módosított színt. A palettát új színnel bővíthetjük, ha a párbeszédpanel **Add Color** nyomógombjára kattintunk. A **Delete Color** nyomógombbal törölhetjük a felesleges színeket a palettából.

A **Sort Colors** nyomógombbal megjeleníthető menüben többféle sorba rendezési szempontból választhatunk. A választás után a program átrendezi a párbeszédpanel és a listán kiválasztott paletta tartalmát. A **Reset Palette** nyomógomb visszaállítja a változtatás előtti állapotot (csak a párbeszédpanel aktuális használata során végzett változtatásokat szünteti meg).

A párbeszédpanel felső részén látható ikonokkal hozhatunk létre új palettát, nyithatunk meg egy korábban létrehozottat, menthetjük el a módosításokat az eredeti fájlba vagy új néven egy másik állományba (lásd a 9-13. ábrát).

Paletta készítése kijelölésből

A kijelölt objektumok színeiből készíthetünk új palettát a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **Create Palette From Selection** parancsával, illetve a színkezelő Creates a new palette from selected objects ikonjára kattintva. A parancs kiadása után azonnal a paletta új néven mentését lehetővé tevő párbeszédpanel jelenik meg.



9-14. ábra

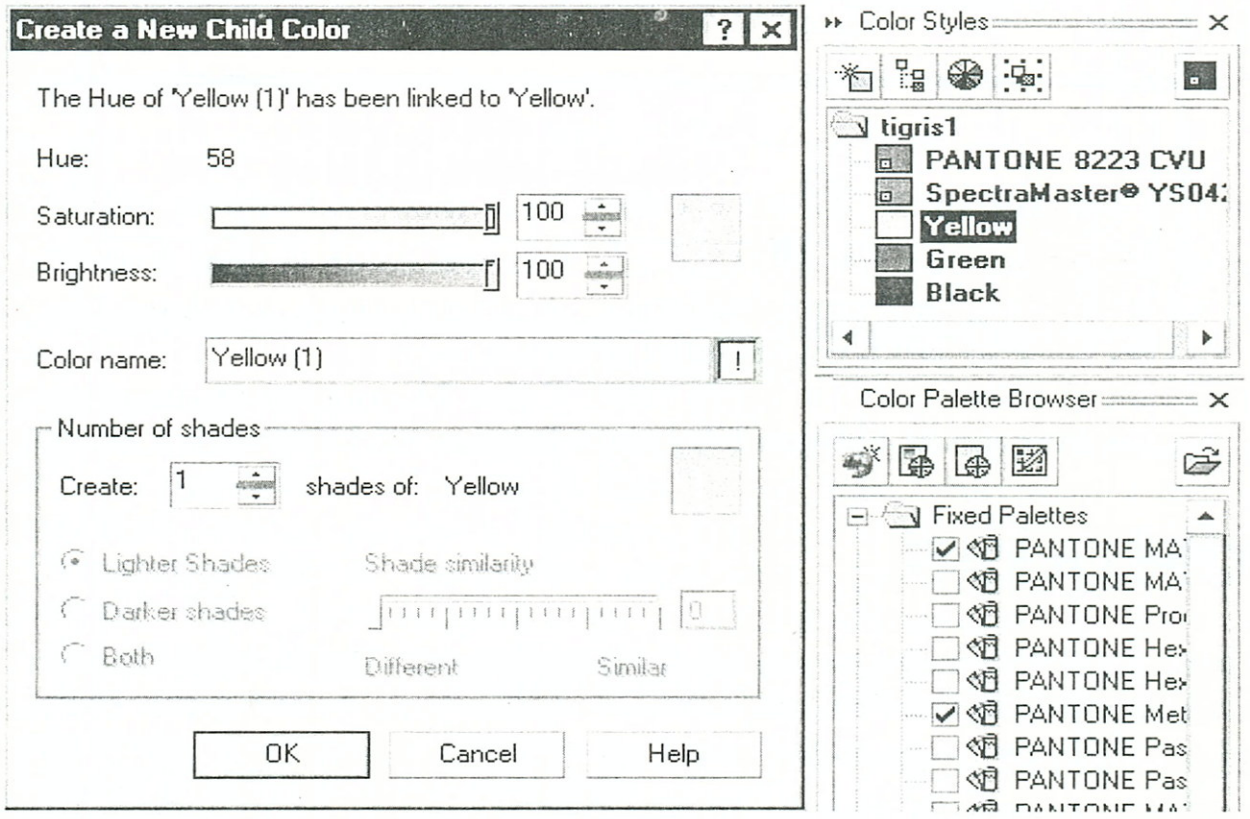
A kijelölt objektumok körvonal és kitöltőszíne egyaránt az új palettába kerül. A paletták kezelését jelentősen megkönnyíti, ha nevet, leírást adunk a **Description** mezőben.

Paletta készítése a dokumentumból

A **Window** menü **Color Palettes ▸ Create Palette From Document** parancsával vagy a színkezelő Creates a new palette from the document ikonjára kattintva a teljes dokumentum összes alkalmazott színéből készítünk új palettát. A parancs kiadása után itt is elmenthetjük az új palettát.

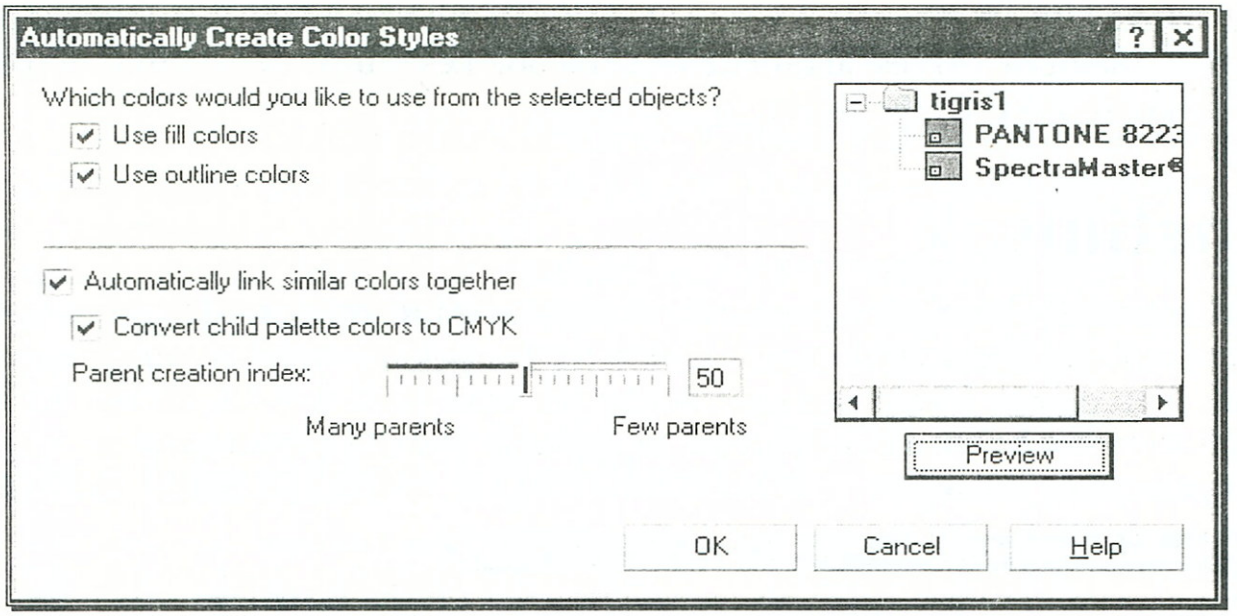
Színstílusok

A **Tools** menü **Color Styles** parancsával vagy a **Window** menü **Dockers ▸ Color Styles** parancsával jelenítjük meg a **Color Styles** dokkolt ablakot, amelyen színstílusokat, illetve azok leszármazottait hozhatjuk létre (lásd a 9-15. ábrát). Az itt létrehozott színeket helyi menüjük **Add to Default Palette** parancsával az alapértelmezett palettához adhatjuk.



9-15. ábra

A kiválasztott szín leszármazottait a színstílus ablak New Child Color(s) ikonjával hozzuk létre (lásd a 9-15. ábrát). A párbeszédpanelen megadhatjuk az árnyalatmódosítással származtatott színek számát. Az ablakban kiválasztott árnyalat módosításához használhatjuk az Edit Color Style ikont. Az Auto-create Color Styles ikonnal automatikusan hozhatunk létre új színstílusokat a kijelölt objektumokból, de itt megadhatjuk, hogy a program csak az objektumok kitöltő- vagy körvonalszínét, illetve mindkettőt vegye figyelembe (lásd a 9-16. ábrát).



9-16. ábra

A színstílus dokkolt ablak New Color Style ikonjával egyedi színkeveréssel hozhatunk létre színstílust. A Converts selected color to spot ikonnal a kiválasztott színt díszítőszínné konvertálhatjuk. A díszítőszínek a palettákban a színt jelölő négyzet bal alsó sarkában kis jellel jelennek meg.

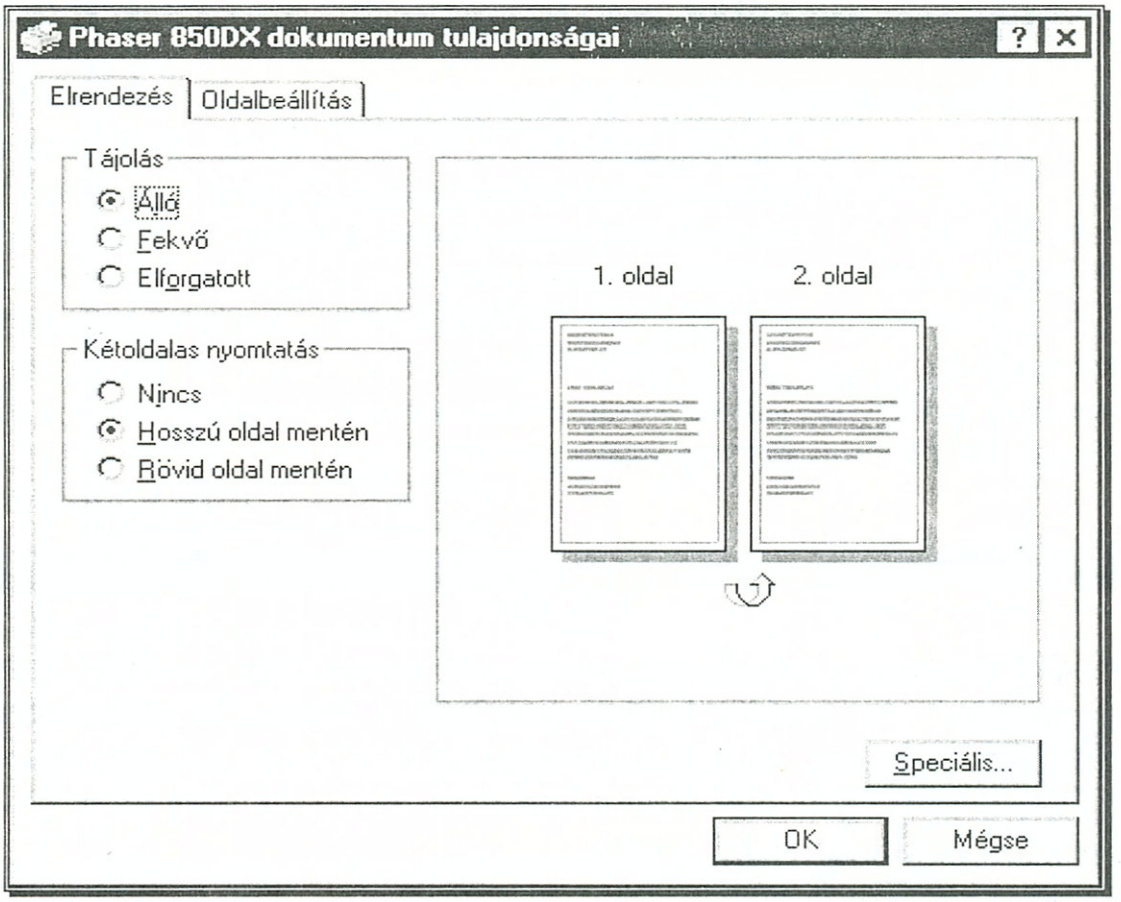
A program új színkezelője a **Tools** menü **Color Management** parancsával jeleníthető meg. Jellemzőit az újdonságok között ismertettük (lásd az 1-1. ábrát).

NYOMTATÁS

A dokumentum főbb részleteinek elhelyezkedését nyomtatás előtt érdemes ellenőrizni a **File** menü **Print Preview**, illetve a **View** menü **Full-Screen Preview** parancsával, a Full-screen Preview ikonnal, vagy az F9 gyorsgombbal. Ez utóbbi, gyorsgombos parancs az aktuális munkaablakot mutatja be nyomtatási minőségben. A nyomtatást ellenőrző ablakból tetszőleges billentyű lenyomásával vagy kattintással térünk vissza a szerkesztő üzemmódba.

A nyomtató beállítása

A nyomtató jellemzőit a **File** menü **Print Setup** vagy **Print** parancsával, illetve a Ctrl+P billentyűkombinációval megjelenített párbeszédpanelen választjuk ki a használt nyomtatót. Ezután a **Properties** nyomógombra kattintva előbukkanó lapokon állítjuk be a nyomtatóra vonatkozó speciális jellemzőket (lásd a 9-17. ábrát).

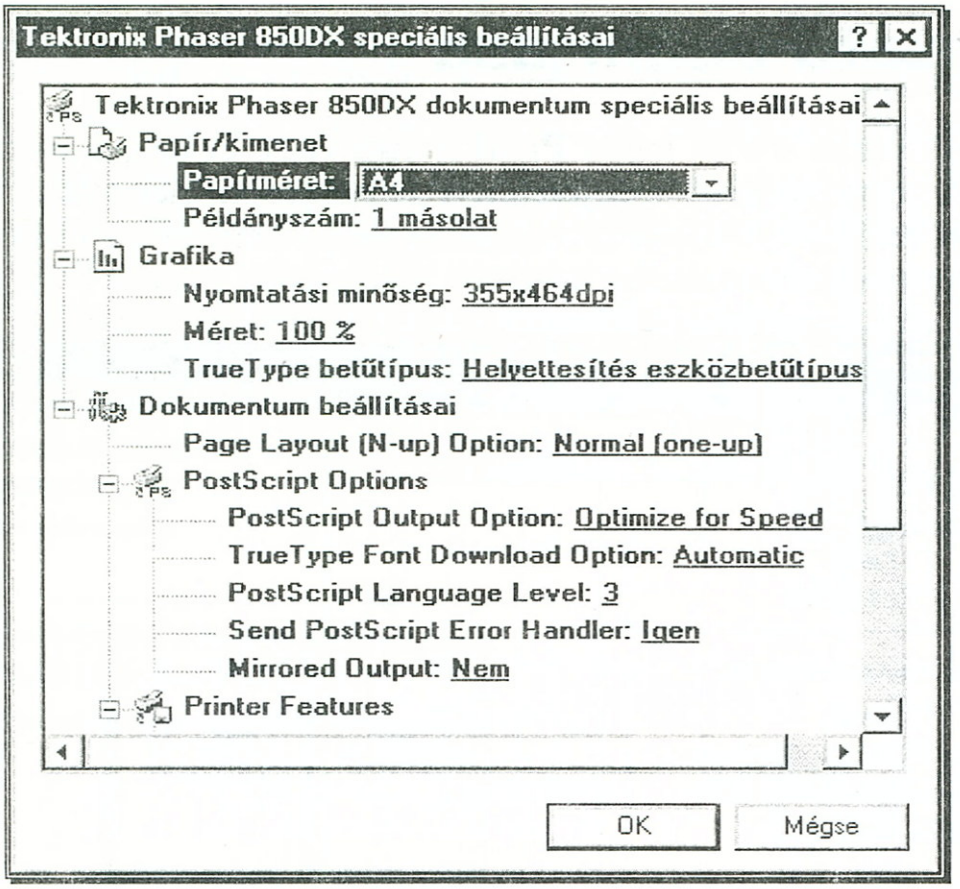


9-17. ábra

A **Properties** nyomógombbal megjelenített párbeszédpanel-lapok beállítási lehetőségei az adott nyomtatótól függnek. A legtöbb beállítási lehetőséget a lézernyomtatók biztosítják, ezért itt például a Tektronix Phaser 850 DX opcióit mutatjuk be.

Az **Orientation** (tájolás) csoportban adjuk meg a lap tájolását, amely itt lehet álló **(Portrait)**, fekvő **(Landscape)**, vagy elforgatott **(Rotated)**. Ez utóbbi esetben a lapot 180 fokkal elforgathatjuk a **Rotated** választókapcsolóval. Ekkor a lapokra „fejjel lefelé" nyomtatunk. A **Print on Both Sides** (kétoldalas nyomtatás) csoportban a kétoldalas nyomtatásra alkalmas berendezések esetén megadhatjuk, hogyan illeszkedjenek az egymást követő oldalak.

Az **Oldalbeállítás** (Page Setup) párbeszédpanelen a **Papír forrása** (Paper Source) kiválasztólistán adjuk meg a lapadagolás módját. Ezen a lapon döntünk az arra alkalmas nyomtatók esetében a színes vagy a fekete-fehér nyomtatásról is.



9-18. ábra

A CorelDRAW minden, a Windowshoz illesztett nyomtatóra, levilágítóberendezésre képes nyomtatni. Az eszköz különlegességeit a **Speciális** (Advanced) párbeszédpanel-lapon adjuk meg. Itt a tulajdonságokat faszerkezetű listán állítjuk be. Az egyes tulajdonságkategóriák a + ikonra kattintva nyithatók meg és a – ikonra kattintással zárhatók be (lásd a 9-18. ábrát).

A **Papírméret** (Paper Size) listában választjuk ki az alkalmazott lapméretet. A **Példányszám** (Copy Count) mezőben a másolatok alapértelmezett darabszámát adjuk meg. Az itt beállított darabszám érvényesül ezentúl minden nyomtatáskor (nyomtatás előtt megváltoztatható a **Print** párbeszédpanel **Copies** mezőjében).

Az **OK** nyomógomb érvényesíti a párbeszédpanel aktuális beállításait, utána visszatér a **Print** párbeszédpanelhez vagy a kép szerkesztéséhez.

A nyomtatás paraméterezése

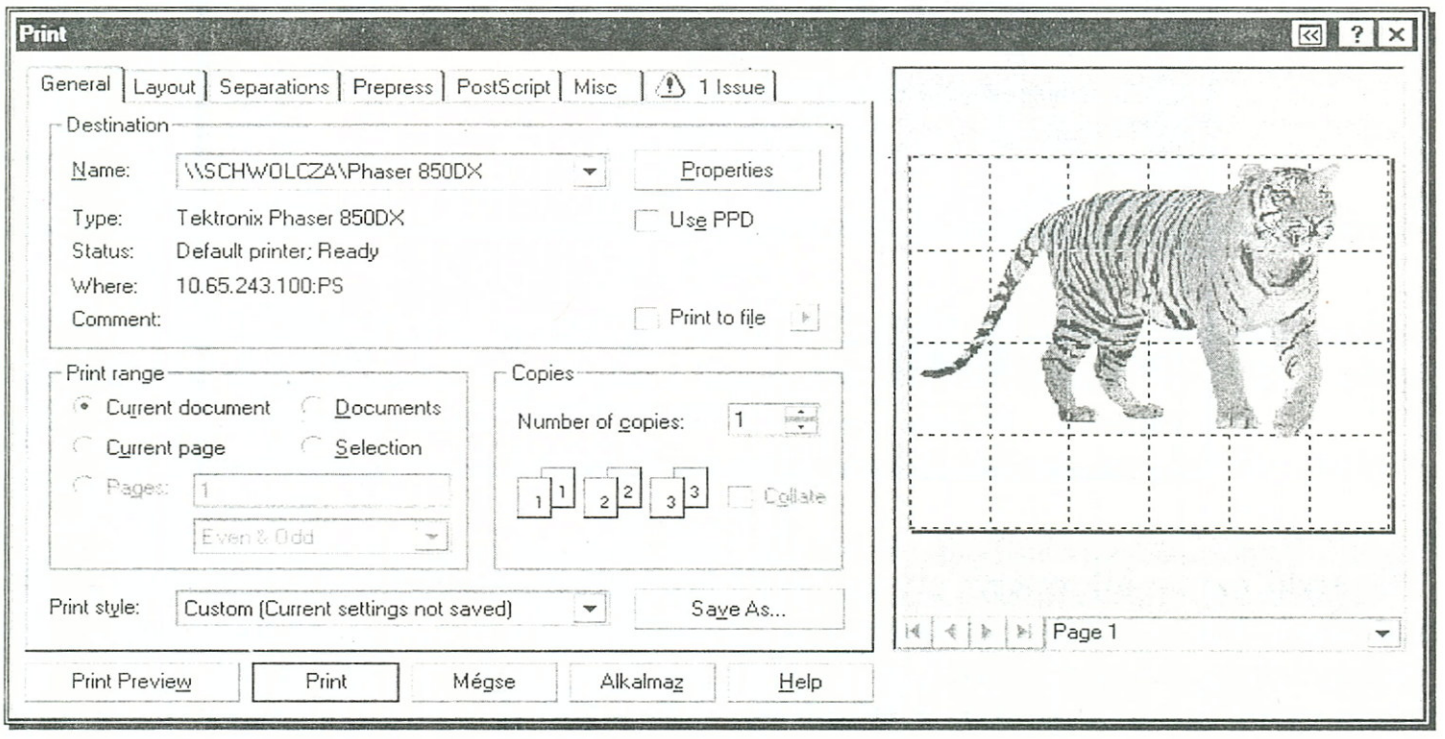
A **File** menü **Print** parancsával vagy az ikonnal, illetve a Ctrl+P billentyűkombinációval megjelenített párbeszédpanel **General** lapján állítjuk be a nyomtatás általános tulajdonságait (lásd a 9-19. ábrát). Ha számítógépes környezetünkben több nyomtató (vagy például nyomtató és fax) érhető el, akkor ezeket a **Name** lis-

tából választjuk ki. A **Print** párbeszédpanel **Print range** csoportjában adjuk meg, hogy a dokumentum mely részeit akarjuk nyomtatni.

- *Current document* – a teljes dokumentumot kinyomtatja.
- *Documents* – engedélyezi több dokumentum egymás után indított nyomtatását.
- *Current page* – az aktuális oldalt nyomtatja.
- *Selection* – a kiválasztott objektumokat nyomtatja ki.
- *Pages* – csak a **Pages** mezőben megadott oldalakat nyomtatja ki. A nyomtatandó oldalakat egymástól pontosvesszővel elválasztva, a tartományokat a tartomány szélső lapjait megadva, köztük kötőjelet alkalmazva írjuk be. Például az első, ötödik és a kilencediktől a huszonkettedik lapig terjedő tartomány nyomtatásához az *1;5;15-22* oldalakat írjuk a **Pages** mezőbe.

  Két szám közé a hullámjelet (~) beszúrva a program a megjelölt és a közöttük levő minden második oldalt nyomtatja (például a 1~6 megadásakor az 1, 3, 5 és 6, a 2~6 megadásakor pedig a 2, 4 és 6 oldalt). Ez a beállítás csak az **Even & Odd** (Páros és páratlan) listaelem kiválasztása esetén működik.

A **Pages** mező alatti kijelölőlistán adjuk meg többoldalas dokumentum esetén, hogy a dokumentum vagy a kijelölt tartomány összes, vagy csak a páratlan, vagy csak a páros oldalát nyomtatjuk. A nyomtatást végül a **Print** nyomógombra kattintással indítjuk el.



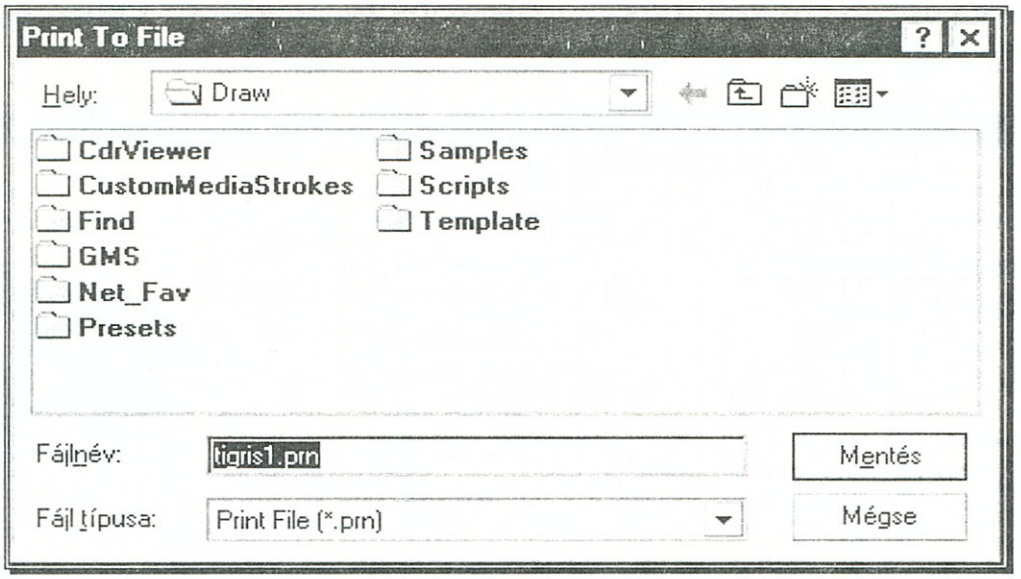
9-19. ábra

A **Print** párbeszédpanel címsorának ikonjával a beállítások hatását előzetesen bemutató ablakot nyithatunk a párbeszédpanel jobb oldalán (lásd a 9-19. ábrát). Ez az ablakrész az ikonnal zárható be.

A párbeszédpanel **Collate** jelölőnégyzetének bekapcsolásával többpéldányos nyomtatás esetén minden példány egymás után összeállítva jelenik meg, az első oldaltól az utolsóig. Ha a kapcsolót kikapcsoljuk, akkor a megadott példányszámú első oldal kinyomtatása után következik csak a többi oldal nyomtatása és így tovább. E megoldás előnye, hogy gyorsabb, mint a másik, mert a nyomtatóba csak egyszer kell a programnak letölteni a lapot, hátránya pedig, hogy a példányokat kézzel kell a nyomtatás után összerendezni.

A **Use PPD** jelölőnégyzettel PostScript nyomtatók esetén engedélyezzük a PostScript Description (PPD) file használatát. Ez tartalmazza a használt nyomtató beállításait. A **Print to file** jelölőnégyzetet kell bekapcsolni, ha állományba akarunk nyomtatni. Ekkor a jelölőnégyzet utáni ▸ ikonra kattintva helyi menüt jeleníthetünk meg, amelyen kérhetjük a dokumentum Macintosh formátumú vagy oldalanként, illetve alapszínenként (nyomólemezenként) külön fájlba történő mentését.

A nyomtatás indításához a **Print** nyomógombra kattintunk, majd a program kérésére megadjuk az állomány nevét és elérési útját. A nyomtatóállomány alapértelmezett kiterjesztése *.prn* (lásd a 9-20. ábrát). Ezt a fájlt a CorelDRAW-val nem rendelkező gépen is kinyomtathatjuk.



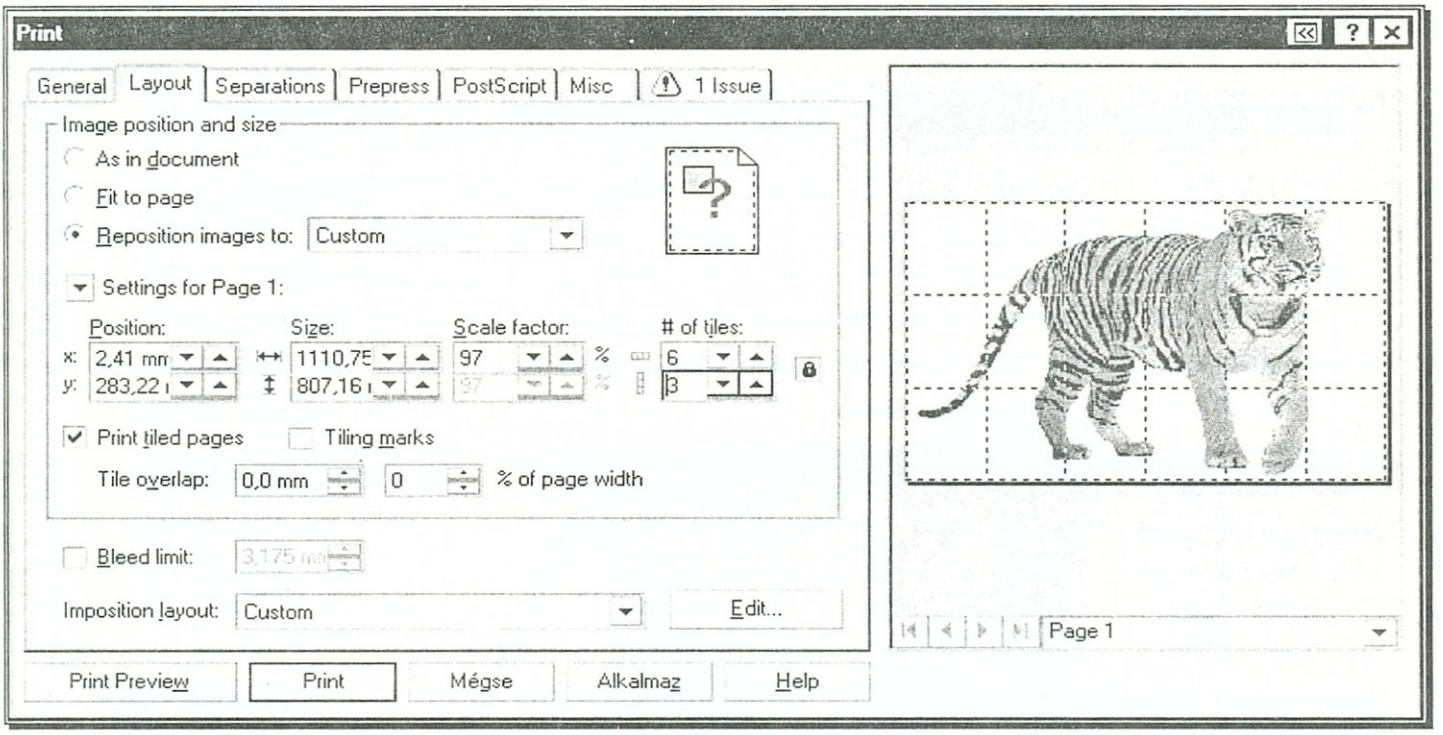
9-20. ábra

Elegendő ezt az állományt elvinni egy olyan gépre, amelyhez nyomtatót is csatlakoztattak. Ha az adott nyomtatónak megfelelően állítottuk be korábban a nyomtatás paramétereit, akkor elegendő ezt az állományt a nyomtatóra küldenünk.

A nyomtatást ezek után a Windows alatt a fájl ikonjának a nyomtató ikonjára húzásával, DOS alatt például a **COPY minta.prn LPT1:** paranccsal végezzük. Ennek segítségével a nyomtató nélküli gépről nyomtatóval ellátott, de akár a CorelDRAW, akár a Windows nélküli gépre át tudjuk vinni és ott kinyomtatni állományainkat. A Windows **Intézője** segítségével az ilyen állományt egérrel a nyomtató ikonjára húzva nyomtathatjuk ki.

A **Print** párbeszédpanel **General** lapján a **Print style** listából választhatjuk ki a korábban egy adott néven elmentett nyomtatási beállítások összességét. Érdemes a rendkívül összetett beállításokat elmenteni a **Save As** nyomógombbal, mert így azok később a stíluslistából kiválaszthatók és egyszerűen alkalmazhatók.

A **Print** párbeszédpanel többi lapján állítjuk össze saját nyomtatási stílusunkat (ehhez korábban a **Print** párbeszédpanel **Options** nyomógombjára kellett kattintanunk). A **Layout** párbeszédpanel-lapon a dokumentumnak a kinyomtatott oldal(ak)on történő elhelyezésének jellemzőit adjuk meg (lásd a 9-21. ábrát).



9-21. ábra

A pontos méret (size) és elhelyezés (position) a **Layout** párbeszédpanel-lap **Image position and size** csoportjában állítható be. A méretbeállításokon kívül itt – oldalanként – a következő paraméterek állíthatók be:

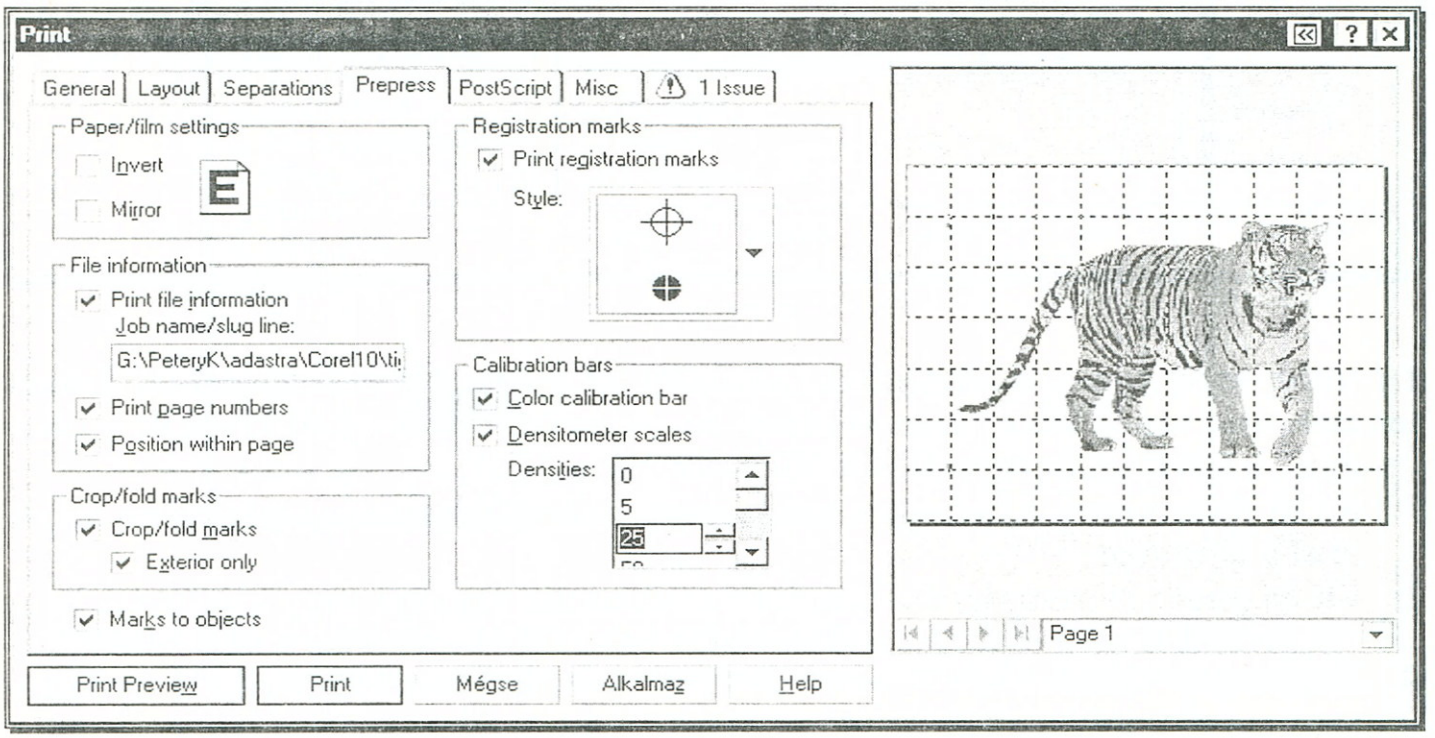
- ⊙ **As in document:** Az oldalon a dokumentum beállításainak megfelelően helyezi el a tartalmat.
- ⊙ **Fit to page:** A grafikus dokumentumot akkorára nagyítja vagy kicsinyíti, hogy – a nyomtató nem nyomtatható területeit leszámítva – kitöltse a teljes oldalt.
- ⊙ **Reposition images to:** A grafikus dokumentumot automatikusan a nyomtatható lap egy a listán megadott részére (közepére, balra, jobbra, tetejére, aljára) helyezi. Ellenőrizzük az előzetes megtekintés ablakrészen. Az ezen ablakrész alatt az ikonnal megjelenített lista elemeivel, vagy a lista előtti lapozó ikonok segítségével változtathatjuk meg a mintaablak tartalmát.
- ☑ **Bleed limit:** Engedélyezi a vágójeleken való túlnyúlást a következő mezőben megadott értékkel. Ezt érdemes alkalmazni akkor, ha bizonytalan a dokumentum pontos körülvágása.

☑ **Print tiled pages**: A nagyméretű grafikus objektumokat részletekben, vagyis több lapon nyomtatja ki, amely részletekből a teljes kép összeállítható. Például A3-as nyomtatón készült darabokból összeállíthatunk A0 méretű képet. A jelölőnégyzet kiválasztása után, a következő mezőkben megadhatjuk a kinyomtatott oldalak közötti átfedés mértékét.

Az **Imposition layout** listában állíthatjuk be, hogy egy nyomtatott lapra a dokumentumnak hány oldala kerüljön (természetesen automatikus átméretezéssel). Ha a listaelemek között nem találunk számunkra megfelelőt, akkor az **Edit** nyomógombra kattintva módosíthatunk.

A **Print tiled pages** jelölőnégyzet bejelölése után nyomtathatjuk a nagyméretű dokumentumot több oldalra. Ekkor a **# of tiles** mezőkben adhatjuk meg az egymás melletti oldalak számát vízszintes és függőleges értelemben (lásd a 9-21. ábrát). Nem mindegyik nyomtató képes „kifutó", margók nélküli nyomtatásra. Ezeknél a **Tile overlap** mezőben adjuk meg a géptől függő margónál nagyobb átfedést. A **Tiling marks** jelölőnégyzet helyezi el a képrészletek igazítását segítő jeleket.

A nyomtatási információk beállítására szolgáló párbeszédpanel-lapot a **Print** párbeszédpanel **Prepress** lapfülére kattintva jelenítjük meg. Itt egyetlen panelen adjuk meg a kinyomtatott lap összes kísérő információját (lásd a 9-22. ábrát).

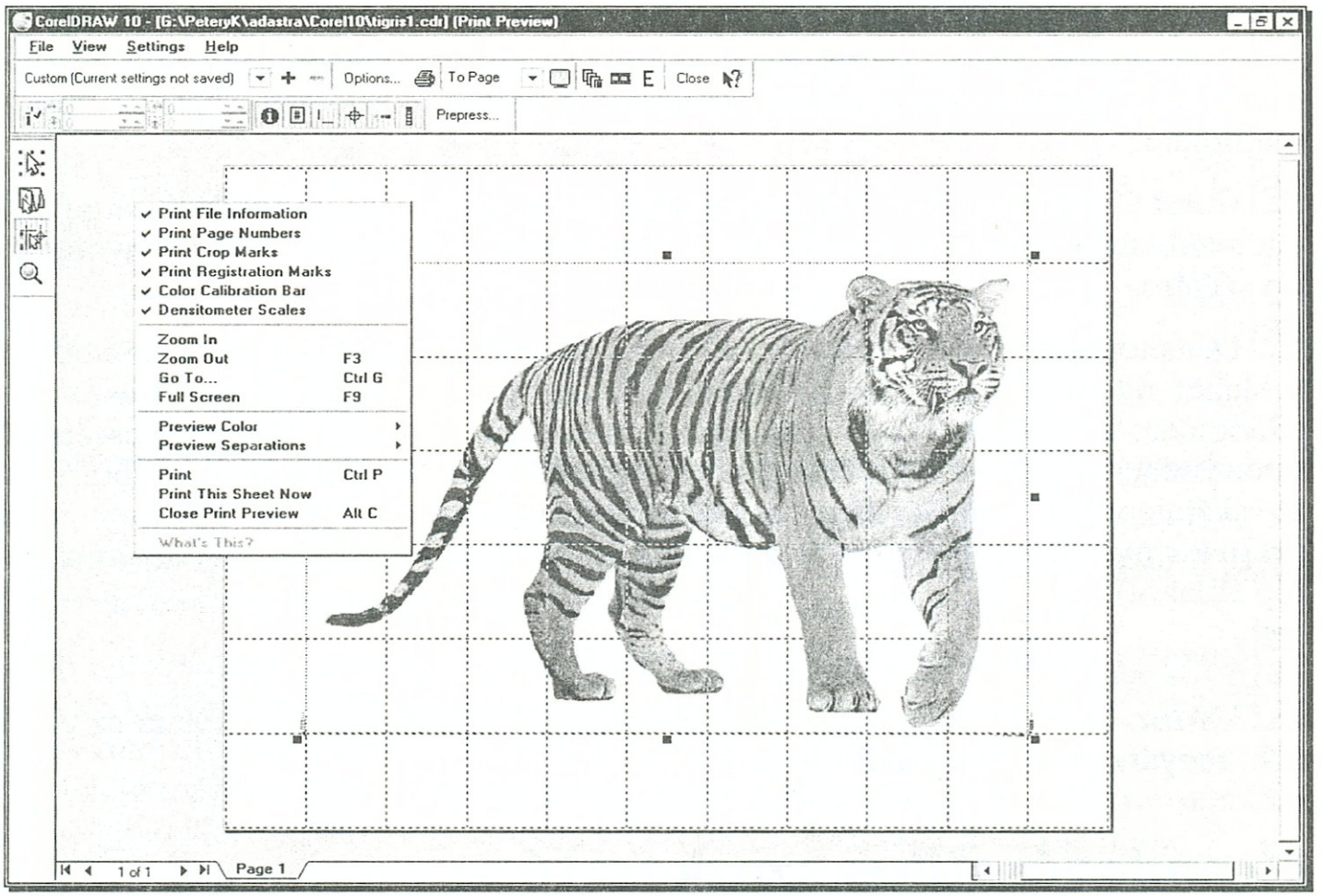


9-22. ábra

A **Print Preview** nyomógombra kattintva az aktuális oldal – vagy az **Imposition Layout** listában beállítottak szerinti oldalak – képe megjelenik a teljes képernyőt betöltő mintaablakban (lásd a 9-23. ábrát). A **Print Preview** nyomógombra kattintás megfelel a **File** menü **Print Preview** parancsának. A többi oldalt a program a

grafika alatti ikonokra kattintás után mutatja meg. A program nyomtatási kép szolgáltatása úgy jeleníti meg a dokumentumot, az alkalmazott grafikus objektummal, beállított nyomtatási információkkal, keretjelekkel, színminta sávokkal, ahogy az majd nyomtatásra kerül. A nyomtatási képet a túl hosszú időt igénylő, bonyolult rajzok kivételével érdemes igénybe venni. A megjelenő kép sarkain lévő fogantyúk elhúzásával módosíthatjuk a kép nagyítását, illetve helyét a lapon.

A nyomtatási kép **View** vagy helyi menüjének **Preview Color** almenüjének parancsával a kép színes és fekete-fehér bemutatása között válthatunk. A **File** vagy a helyi menü **Print This Sheet Now** parancsa további beállítások nélkül kinyomtatja a bemutatott lapot.



9-23. ábra

A nyomtatási kép ablak **Settings** menüjéből a **Print** párbeszédpanel lapjait jeleníthetjük meg. A nyomtatási kép ablak Mark Placement Tool ikonjával megjelenített eszköztárban található ikonokkal (vagy a **Print/Prepress** párbeszédpanel-lap jelölőnégyzetei, illetve a helyi menü kapcsolóinak bekapcsolásával) a következő információkkal egészíthetjük ki a kinyomtatott képet:

File Information Text (Print file information): A lap aljára nyomtatja ki a fájlnevet, az aktuális dátumot és időt, átfedő nyomtatásnál a részoldalak azonosítóját,

színbontásnál a színbontásra vonatkozó adatokat (szín, rasztersűrűség és szög, nyomólemez száma). Alkalmazásához ezeknek az információknak helyet kell biztosítani a lapon (a munkaoldal méretét a nyomtatható lap vagy film méreténél kisebbnek kell megadnunk). Ezután megjelennek a nyomtatott információkat jelölő karakterek a nyomtatási képen. A kiegészítő információnál változtassuk meg a kép méretét úgy, hogy ezek ne essenek a grafikára.

Page Numbers (Print page numbers): A lapokra oldalszámokat is nyomtat. Itt is úgy változtassuk meg a kép méretét, hogy ezek ne essenek a grafikára.

Crop/Fold Marks: A nyomtatott anyag méretre vágását segítő vágójeleket is kinyomtatja.

Registration Marks (Print registration marks): A színbontások illesztésének segítésére a lapokra illesztőjeleket nyomtat. A párbeszédpanelen a jelek stílusa is beállítható.

Color Calibration Bar: Hat alapszínből (piros, zöld, kék, cián, bíbor, sárga) álló – a színbontás színeinek ellenőrzésére használható – kalibrációs sávot nyomtat a lap szélére.

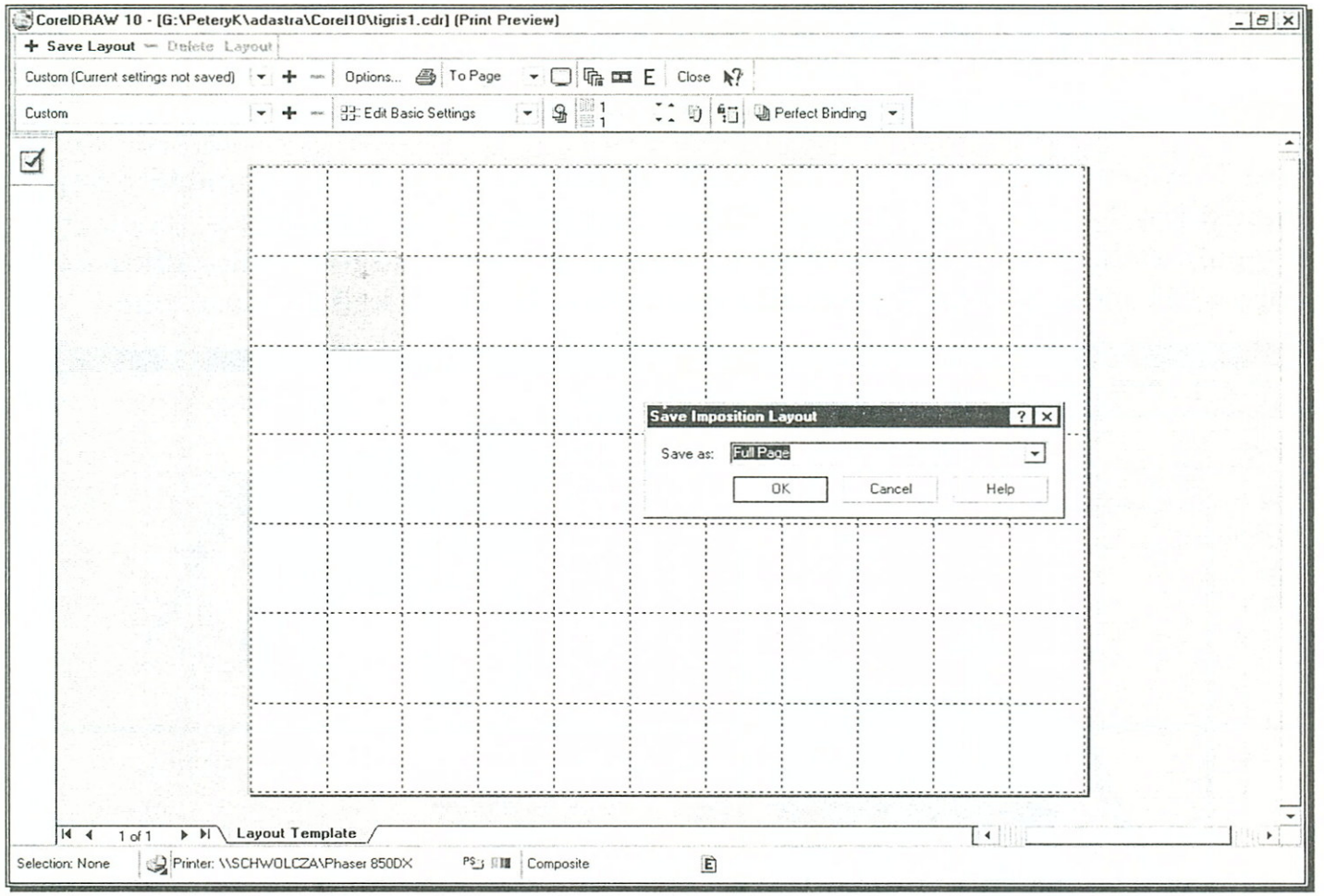
Densitometer Scales: Árnyalatokkal rendelkező szürkeskálát, azaz színterhelési skálát nyomtat a színbontást tartalmazó lapokra. Ez segíti a nyomdászokat a színbontás, a filmelőhívás és a nyomás pontossága, minősége és egységessége ellenőrzésében. A **Print/Prepress** párbeszédpanel-lapon megadhatjuk az ábrázolandó skálalépcsők számát. Erre a párbeszédpanel-lapra a **Print Preview** ablak **Prepress** nyomógombjával is átválthatunk (ekkor nem kell bezárnunk a nyomtatási kép ablakot).

Invert: A képet negatívra fordítva nyomtatja ki.

Mirror: A képet függőleges tengelyre tükrözve nyomtatja ki, mintha az emulziós, fényérzékeny réteg alul lenne.

Elrendezésstílus szerkesztése

A **Print/Layout** párbeszédpanel-lapon a **Reposition images to** listában választhatunk a beépített elrendezés-minták közül. Amennyiben ez nem elegendő, akkor a nyomtatási kép Imposition Layout Tool ikonjával vagy az **Edit** nyomógombbal megjelenített eszköztár segítségével módosíthatjuk az alapértelmezett oldalelrendezési értékeket, és azokat egyéni stílusokként elmenthetjük. Az elmentéshez kattintsunk a tulajdonságsáv + ikonjára, majd adjuk meg a stílus emlékeztető nevét (lásd a 9-24. ábrát).



9-24. ábra

Az elmentett elrendezésstílusok a tulajdonságsáv első eleméről, a felső **Custom (Current)** listáról kiválasztva tölthetők be és a [–] ikonnal törölhetők.

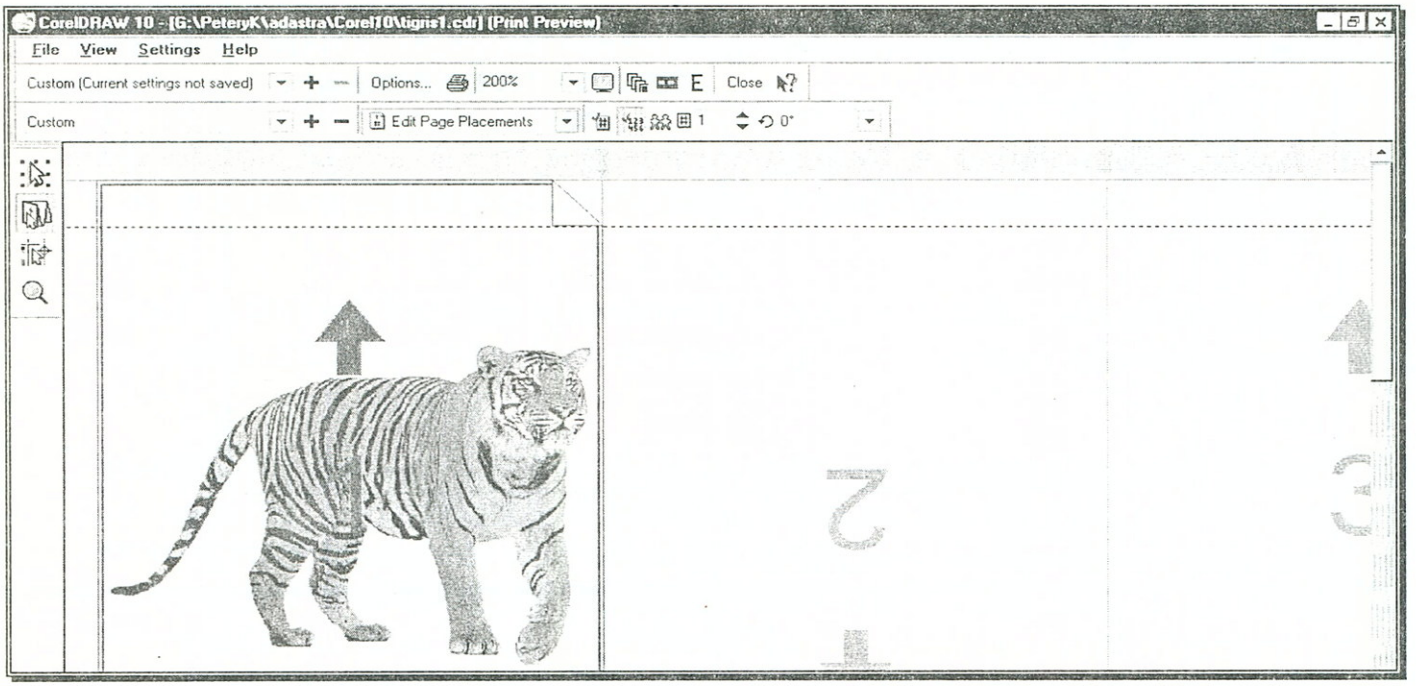
Több munkaoldalt helyezhetünk el egyetlen papírlapon a 2 2 Pages Across / Down (keresztbe/lefelé) mezők értékének növelésével (lásd a 9-25. ábrát). Az egyes munkaoldalak tetszés szerinti sorrendbe rendezhetők. Ehhez válasszuk ki a megfelelő munkaoldalt a mintaablakban, majd a **Page sequence number** mezőben vagy az oldal szimbólumára kattintva adjuk meg a sorrendet jelölő számot.

A Single/Double Sided ikonnal bekapcsolt kétoldalas nyomtatás esetén a **Layout Template (Front) – Layout Template (Back)** lapfülekkel válthatunk a másik oldalra. Az egyéni stílus az egész nyomtatási munkára vonatkozó sablon. Többoldalas dokumentumnál a program a sablon lapjainak sorrendje szerint rendezi el az egymás után következő oldalakat. Az elrendezésstílus ellenőrzéséhez nyomjuk meg a Template/Document Preview ikont. Ekkor a program az elrendezést a lapok tényleges megjelenítésével mutatja be.

A Binding listaelemekkel a többoldalas dokumentum esetén alkalmazott kötési módszert állítjuk be. A beállításokat egyéni sablonként elmenthetjük

Az elhelyezés módosítása

A **Print/Layout** párbeszédpanel-lapon választhatunk a beépített elhelyezés-minták közül. Amennyiben ez nem elegendő, akkor nyomjuk le a nyomtatási kép Imposition Layout Tool ikonját. Ekkor megjelennek az elrendezés módosítására szolgáló eszközök. Annyi módosítás történt az előző programváltozathoz képest, hogy az ikonokkal végezhető beállításokat most listákból kell kiválasztanunk.

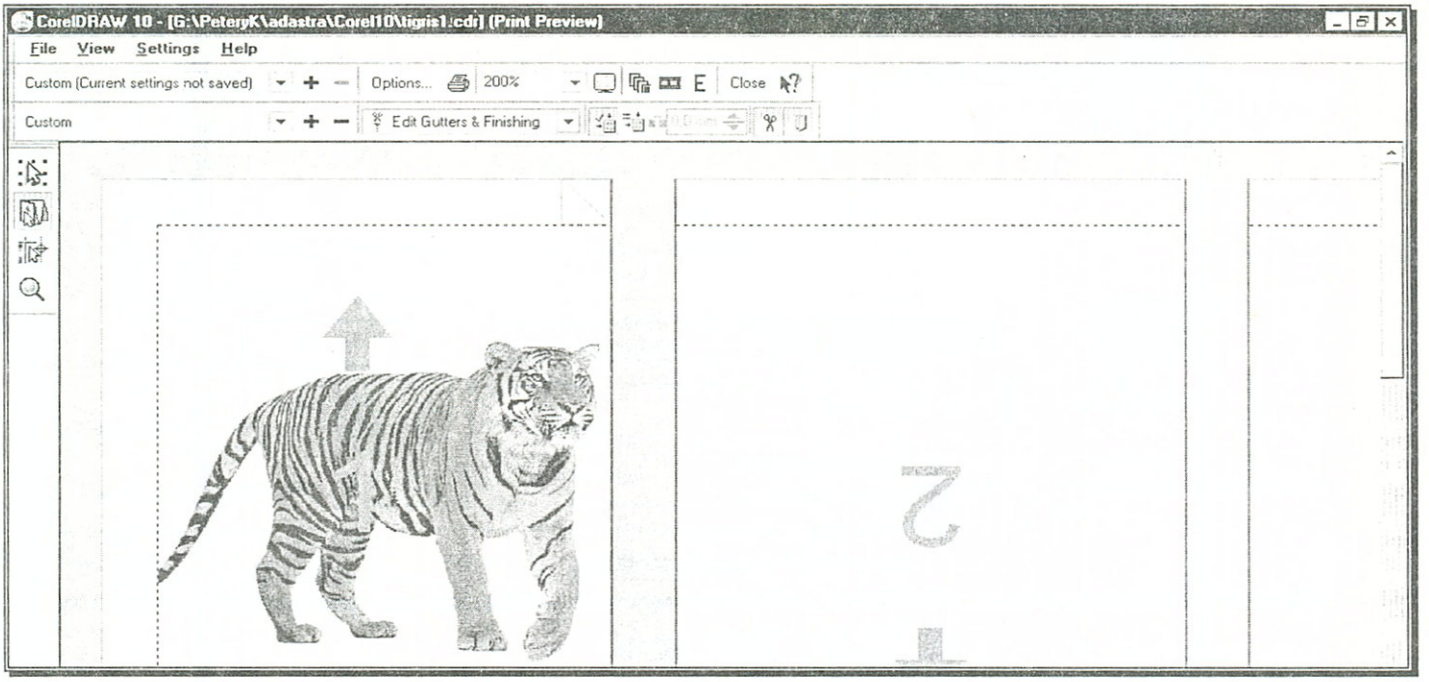


9-25. ábra

Az *Edit Basic Settings* listaelem választása után módosíthatjuk az alapelrendezést, az oldalak nyomtatási sorrendjét, a kötési módszert (lásd a 9-24. ábrát). Az *Edit Page Placements* listaelemmel (korábban Edit Page Placements ikonnal) megváltoztatott összetételű tulajdonságsáv ikonjaival, mezőivel állíthatjuk be az oldalak nyomtatási sorrendjét, az oldaltartalmak elforgatását (lásd a 9-25. ábrát). A 0° Page Rotation mezőben egyes kijelölt oldalakat 180 fokkal elforgathatunk. Több létező munkaoldalt helyezhetünk egyetlen nyomtatható oldalra (Sequential Auto-ordering), vagy egy létező nyomtatható oldal több másolatát tehetjük egy oldalra (Cloned Auto-ordering). A Cloned Auto-ordering ikon bekapcsolásával a lap minden keretébe az aktuális munkaoldalt töltjük. Az alapbeállítások között található Maintain Document Page Size ikon egyetlen keretet állít be, amely az aktuális munkaoldalt tartalmazza.

Az *Edit Gutters and Finishing* listaelemmel (korábban az Edit Gutters and Finishing ikonnal) megjelenített paramétercsoportban adjuk meg az ugyanazon

lapra nyomtatott oldalak, azaz keretek közötti távolságokat. Az Auto Gutter Spacing ikon önműködően állítja be ezeket az értékeket (lásd a 9-26. ábrát).



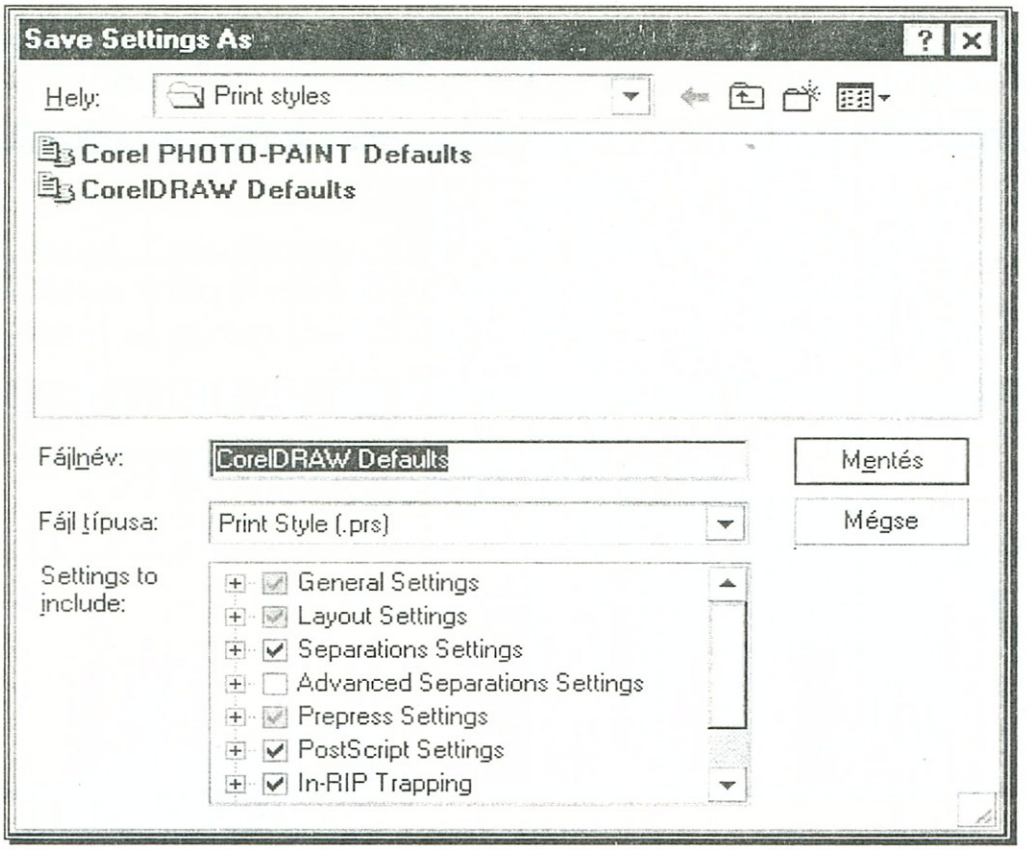
9-26. ábra

Az *Edit Margins* listaelem (korábban az Edit Margins ikon) választása után határozzuk meg az oldalmargókat. Az Equal margins (azonos margók) ikon lenyomása után csak a **Left** (bal) és a **Top** (fenti) mezők állíthatók be. Felengedve a jobb oldali és alsó margók is állíthatók. Erre sincs lehetőségünk, ha az Auto margins (automatikus margók) ikont bekapcsoltuk.

Nyomtatási stílusok elmentése, törlése

A **Print Preview** ablak **File/Save Print Style** parancsával, vagy a Ctrl+S billentyűkombinációval változatlan néven, a **File/Save Print Style As** paranccsal, illetve az F12 billentyűvel új néven menthetjük el (lásd a 9-27. ábrát). Az itt megadott stílusnév a **Save** (mentés) nyomógombra kattintás után megjelenik a **Print** párbeszédpanel **Print style** listájában.

A feleslegessé vált nyomtatási stílusokat a **Print Preview** ablak stílusválasztó listájáról történt kiválasztása után a **File/Delete Print Style** parancsával töröljük. Az elmentendő beállításokat a **Save Settings As** párbeszédpanel **Settings to include** listájában a négyzetek kipipálásával kapcsoljuk be. Ugyanitt törölhetjük azokat, amelyeket nem karunk elmenteni az egyéni stílusba. A paraméterkategóriákat a + jelű csomópontokra kattintással nyitjuk ki és a − jellel jelölt csomópontokra kattintással zárjuk be.



9-27. ábra

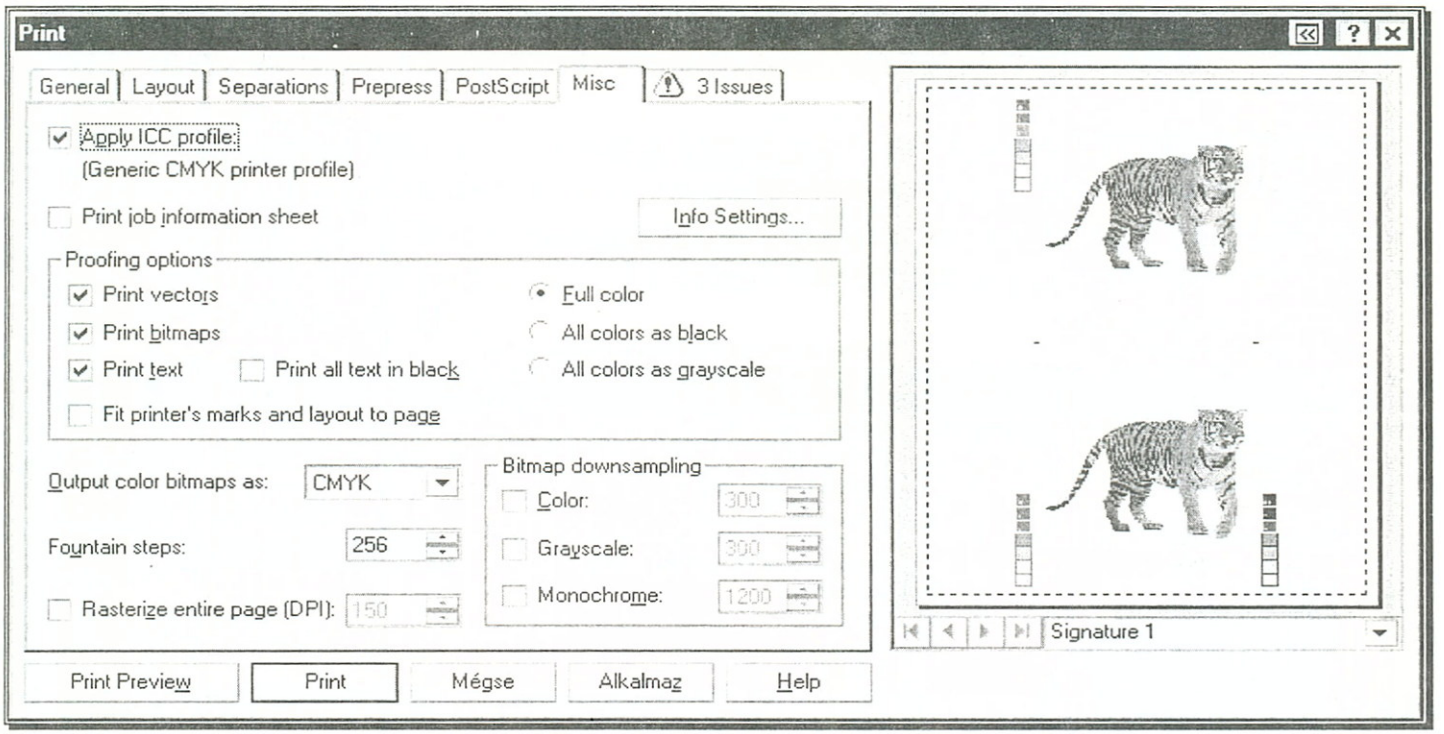
PostScript és egyéb beállítások

A **Print** párbeszédpanel **PostScript** párbeszédpanel-lapján beállíthatjuk többek között a PostScript nyomtatási jellemzőket, valamint engedélyezhetjük a bitképek – minőségromlással járó – JPEG tömörítését. A **Compatibility** csoport listájában olyan PS változatot állítsunk be, amelyet nyomtatónk ismer.

A **Misc** párbeszédpanel-lapon kérhetjük a színek reprodukálásához az ICC színprofilok alkalmazását (lásd a 9-28. ábrát). Ehhez az **Apply ICC profile** jelölőnégyzetet kapcsoljuk be. Ezeket a profilokat a **Tools** menü **Color Management** parancsával állítjuk be (lásd az 1-1. ábrát).

A **Print job information sheet** jelölőnégyzet kiválasztása után a program a grafikus objektum nyomtatásával együtt a fájladatokat, nyomtatási beállításokat, a fontra vonatkozó információkat is kinyomtatja.

A **Proofing options** csoportban adjuk meg a kinyomtatandó elemeket (ezeket egyszer már szűrtük a kinyomtatandó rétegek bejelölésével a Rétegkezelő dokkolt ablakban). Itt a rajzelem típusa szabja meg a kinyomtatást. A jelölőnégyzet kikapcsolása letiltja az adott rajzelem (**Print vectors** – grafika, **Print bitmaps** – bitképek, **Print text** – szöveg) nyomtatását.



9-28. ábra

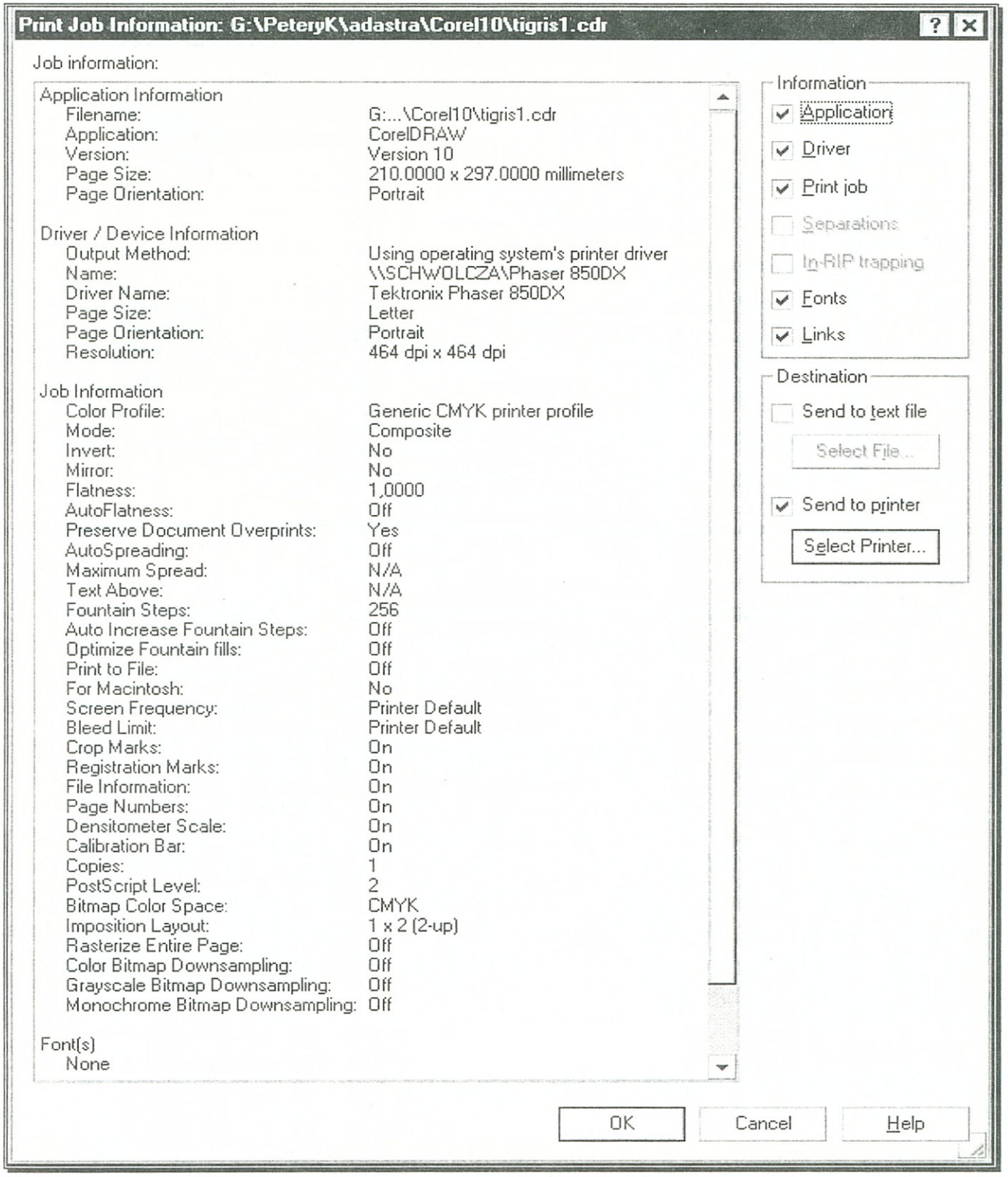
A **Print all text in black** jelölőnégyzet bekapcsolása után minden kinyomtatandó szöveg fekete lesz. A **Fit printer's marks and layout to page** jelölőnégyzet bekapcsolásával egész oldalt kitöltő méretre nagyítjuk fel a dokumentumot. A **Full color** választókapcsoló teljes színű, az **All colors as black** választókapcsoló fekete, az **All colors as grayscale** választókapcsoló szürkeskálás nyomtatást eredményez.

Az **Output color bitmap as** listában CMYK, RGB vagy szürke skálás színmodellnek megfelelő nyomtatást kérhetünk. A **Fountain steps** mezőben állítjuk be a színátmenetek lépésszámát. A **Rasterize entire page** választókapcsolóval a teljes oldal raszteressé alakítását, az utána következő mezőben az átalakítás felbontását határozzuk meg dpi mértékegységben. A **Bitmap downsampling** csoportban a képpontok számát soronként csökkenthetjük a három különböző színnyomtatásban.

Az **Info Settings** nyomógombra kattintás után tekinthetjük át a beállított jellemzőket (lásd a 9-29. ábrát).

A beállítások kinyomtatása

A beállításokra vonatkozó információkat kinyomtathatjuk a dokumentum nyomtatásával egyidejűleg, a **Print job information sheet** jelölőnégyzet kiválasztásával, de az **Info Settings** nyomógombra kattintva megjelenített **Print job information** párbeszédpanel **Send to printer** jelölőnégyzetének kiválasztásával is. A **Send to text file** paranccsal az információkat szövegállományba írjuk. Ekkor a **Select File** nyomógombra kattintás után adjuk meg az eredményfájl nevét.

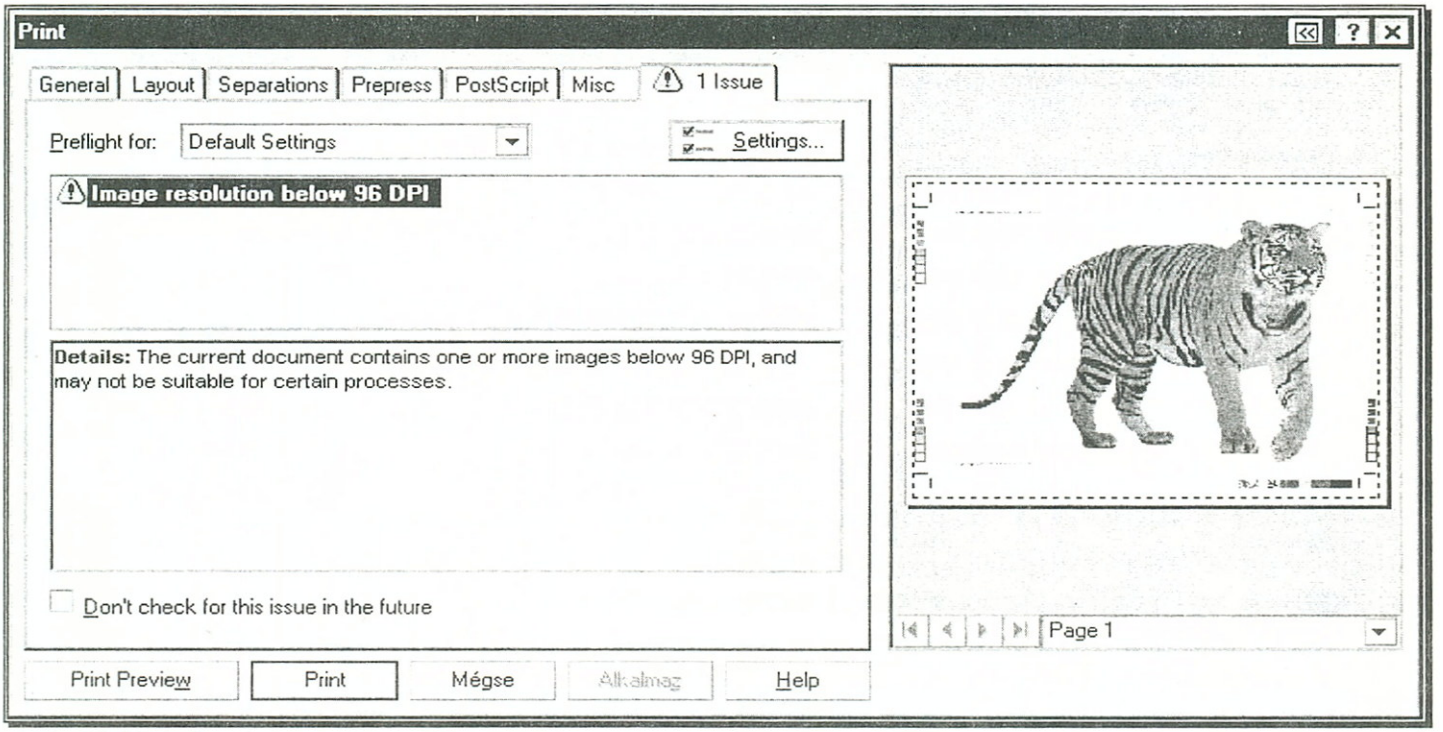


9-29. ábra

A párbeszédpanel **Information** csoportjában adjuk meg a kinyomtatandó jellemzőket. Ha színrebontást is beállítottunk, akkor a **Separations** jelölőnégyzet bekapcsolt állapotában megjelennek a színre vonatkozó információk is.

A beállítások automatikus ellenőrzése

A CorelDRAW 9.0 ben jelent meg a **Print** párbeszédpanel **Preflight** lapja, amelyen a program megjeleníti a kinyomtatandó dokumentum beállításaival kapcsolatos észrevételeit. Az ellenőrzés eredményét a program az **Issues** párbeszédpanel-lapon mutatja be. Ha mindent jól állítottunk be, akkor a párbeszédpanel-lap neve: **No Issues** (lásd a 9-30. ábrát).



9-30. ábra

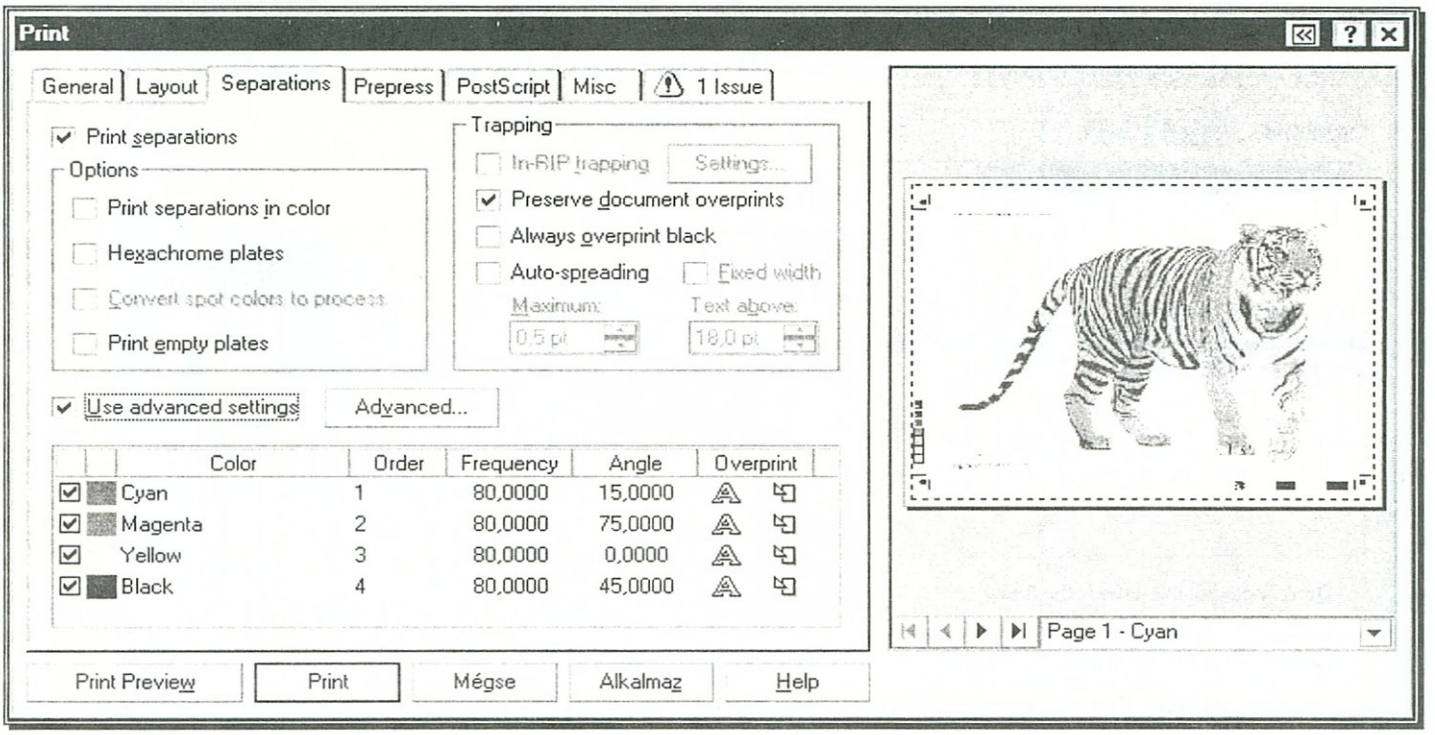
A program a párbeszédpanelen minden egyes feltárt hibához elhárítási javaslatot is tesz. A hibalistán kiválasztott hibák jövőbeni vizsgálatát kapcsolhatjuk ki a **Don't check for this issue in the future** jelölőnégyzet bejelölésével. Az ellenőrző funkció működési beállításait, az ellenőrzési szempontokat a **Settings** nyomógombra kattintva megjelenített párbeszédpanelen adjuk meg. E párbeszédpanelen a figyelmeztető hibák sárga háromszöggel, a végzetesek piros körrel jelölve jelennek meg.

Színrebontás

A **Print** párbeszédpanel **Separations** párbeszédpanel-lapján határozzuk meg a színes grafikus objektum színösszetevőire bontásának jellemző adatait (lásd a 9-31. ábrát). A program a **Print separations** jelölőnégyzet bejelölése után az egyes színösszetevők nyomtatását egy-egy önálló lapra végzi. Ha ezt a jelölőnégyzetet bekapcsoltuk, akkor a párbeszédpanel közepén megtalálható listán beállíthatjuk, hogy

melyik színt akarjuk az előzetes nyomtatási képen megtekinteni. A keverékszínt tartalmazó modellek – vagyis amelyik négy (például cián, bíbor, sárga, fekete) színnel állít elő minden színt – alkalmazásakor a program minden munkaoldalhoz négy lapot nyomtat, míg direkt színek alkalmazásakor színenként jön létre egy külön lap.

A **Hexachrome plates** jelölőnégyzetet kiválasztva a négy alapszín helyett hatot alkalmazunk (ekkor az alapértelmezés szerinti cián, bíbor, sárga, fekete színek mellett megjelenik a narancs és a zöld szín is).

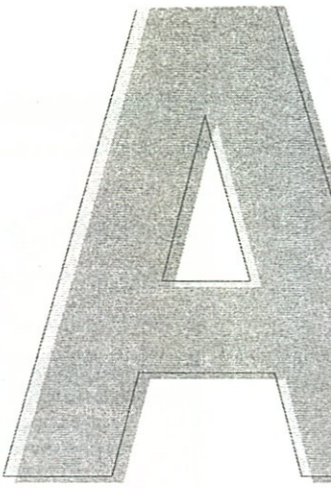


9-31. ábra

A **Use advanced settings** jelölőnégyzet kiválasztása és az **Advanced** nyomógombra kattintás után adhatjuk meg a raszterezési technológiát, felbontást, a rácspontok alakját és egyéb raszterjellemzőket. Minden színhez eltérő raszterszöget állítsunk be, mert csak így várható, hogy a többszínes nyomtatásban megfelelően összeolvadjanak a színek. A leggyakrabban használt rácsszögeket a 9-31. ábrán láthatjuk. A **Frequency** mezőben a raszterrács sűrűségét adjuk meg, vagyis hogy egy hüvelyken vagy centiméternyi hosszon hány raszterrácsvonal jelenjen meg. A nyomda által elfogadott értékeket érdemes megkérdezni (szokásos a 34, 40, 48, 54, 60, 70, 80 vonal/cm, azaz lpi).

A **Print/Separations** párbeszédpanelen a színek listájáról választjuk ki a kinyomtatandó színeket. A megfelelő nyomdai végeredményhez az összes szín nyomtatását válasszuk. A színre bontott kép természetesen színenként külön lapon tekinthető meg a **Print Preview** nyomógombra kattintás után.

TESTRESZABÁS



Ebben a függelékben a program kezelő felületeinek átalakítási lehetőségeit tárgyaljuk. A testreszabáshoz hozzátartozik a rajzeszközök alapértelmezett tulajdonságainak beállítása is, amelyet az egyes rajzeszközök bemutatásánál korábban részleteztünk. Itt a menüszerkezet, eszköztárak, és az ikonok átalakítását, a program működésének alapvető befolyásolását tárgyaljuk. A program korábbi lehetőségeit jelentősen kibővítették e területen is. Csaknem ezer ikon elhelyezésével, funkcionalitásával gazdálkodhatunk. A testreszabási funkciókat munkakörnyezetünk alakítása érdekében alkalmazzuk, hogy az optimális legyen a könnyű, gyors munkavégzés és nem utolsósorban kellemes, ergonómiai feltételek szempontjából. A beállítási lehetőségek kissé módosultak a program megelőző változatához képest.

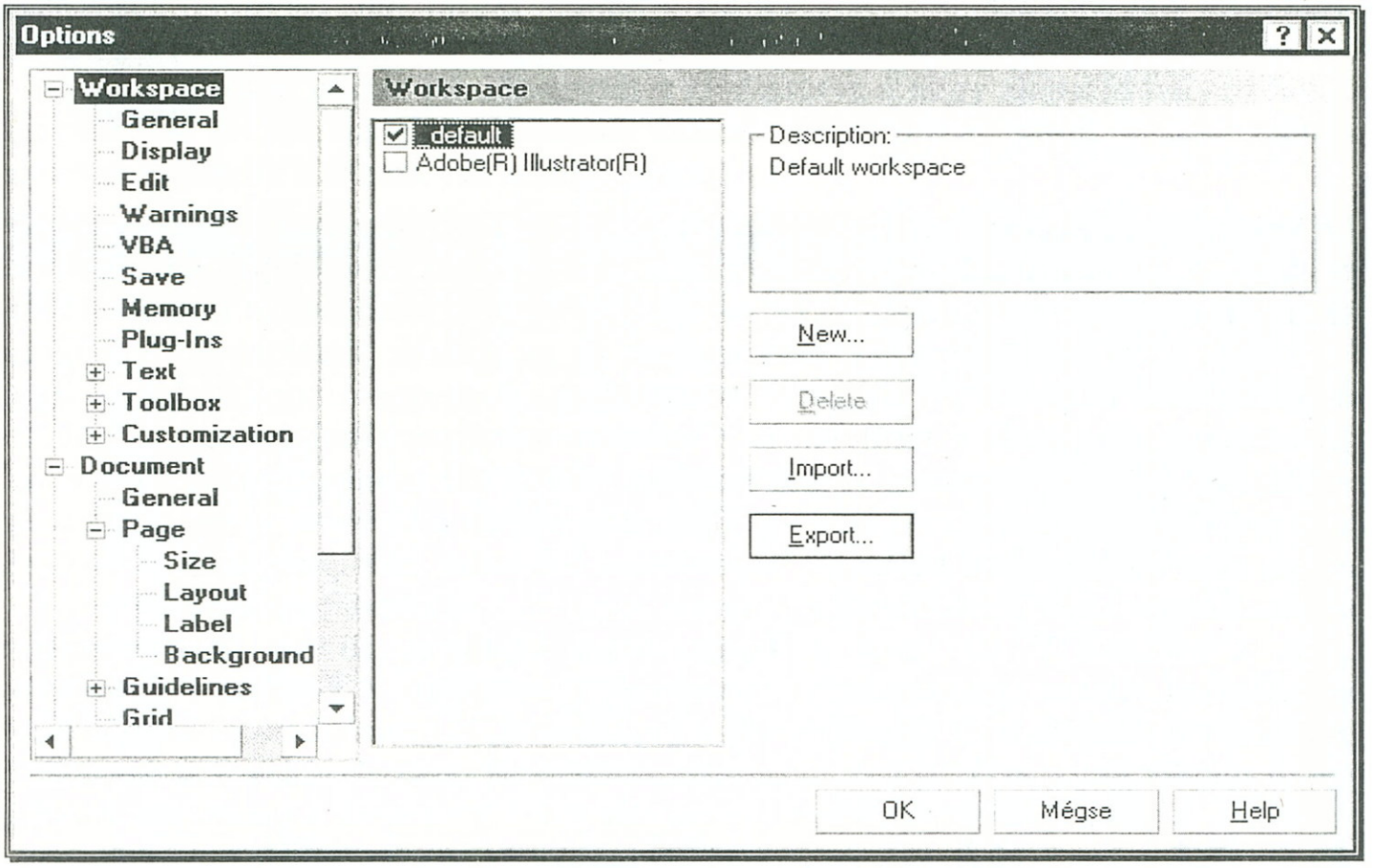
A CorelDRAW 10.0-ban a **Tools** menü **Options**, illetve **Customization** parancsával, illetve egy ikon helyi menüjének **Customize ▸ Toolbar ▸ Properties** parancsával állítjuk be a CorelDRAW megjelenését, a gyorsbillentyű-kombinációkat, a menük és az eszköztárak tartalmát, az elérhető dokkolt ablakokat és redőnymenüket, a színpaletta kezelésének parancsait stb. Ugyanezek a parancsok indíthatók az Options, Edit Options, Display Options, General Options, Text Options, Font Options, Spelling Options, Type Assist Options, Bitmap Memory Options ikonokkal is. Ezek az ikonok az **Options** párbeszédpanel hierarchikus lapszerkezetének egy-egy ágát jelenítik meg, ahonnan a struktúrában feljebb lépve természetesen a többi ág is bejárható. A színkezelés beállítását a **Tools** menü **Color Management** parancsával végezhetjük, amely kikerült az **Options** párbeszédpanelből.

Az ágakat a párbeszédpanel bal oldalán látható [+] ikonokra kattintva nyithatjuk ki és a [−] ikonokra kattintva zárhatjuk be (lásd az A-1. ábrát).

A munkaterület beállítása

A munkaterület beállítása – ahogy az az A-1. ábrán látható – a megjelenítéstől a memória-kezelésen át, az eszköztárak jellemzőinek meghatározását jelenti. Ezek a program felhasználóitól, illetve a program alkalmazási területeitől függően eltérőek lehetnek. Munkaterületünk – a következők szerint – személyre szabott beállításait elmenthetjük (lásd a *Munkaterület exportja* című részt), elektronikus levélként

elküldhetjük, így többen használhatják ugyanazt a munkakörnyezetet, majd a közös munka végeztével visszatérhetnek saját munkaterületükhöz (lásd a *Munkaterület importja* című részt).

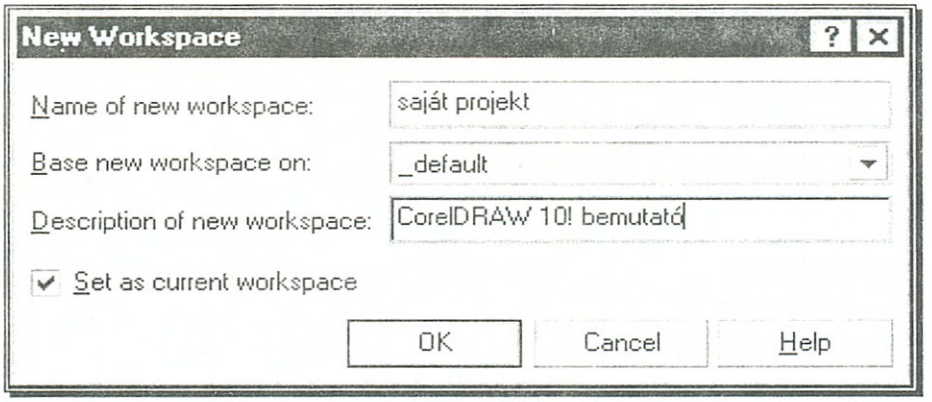


A-1. ábra

Az elmentett munkaterület-beállítások a **Tools** menü **Options** parancsával, a Ctrl+J billentyűkombinációval, vagy a fenti ikonok valamelyikével megjelenített **Options** párbeszédpanel **Workspace** lapján keresztül betölthetők. Ez a lap kiválasztható a párbeszédpanel bal felső sarkában megtalálható listáról is (lásd az A-1. ábrát). A munkaterületek listája alapállapotban a *_default* és az *Adobe Illustrator* munkaterület beállítást tartalmazza, amelyek közül jelölőnégyzettel választhatunk. Az utóbbi nyilvánvalóan a versengő termék felhasználóinak átcsábítását szolgálja.

Új munkaterület létrehozása

Különleges, esetleg egy csoport tagjaként kapott feladatainkat sokkal jobban megoldhatjuk, ha a feladathoz legjobban illeszkedő munkaterületet állítjuk be. Ehhez első lépésként létrehozzuk az új munkaterületet az **Options** párbeszédpanel *Workspace* elemének választása után megjelenő **New** nyomógombra kattintva (lásd az A-2. ábrát). A **Name of new workspace** mezőban adjuk meg a munkaterület nevét, amely a létrehozást követően megjelenik az **Options** párbeszédpanelen is.

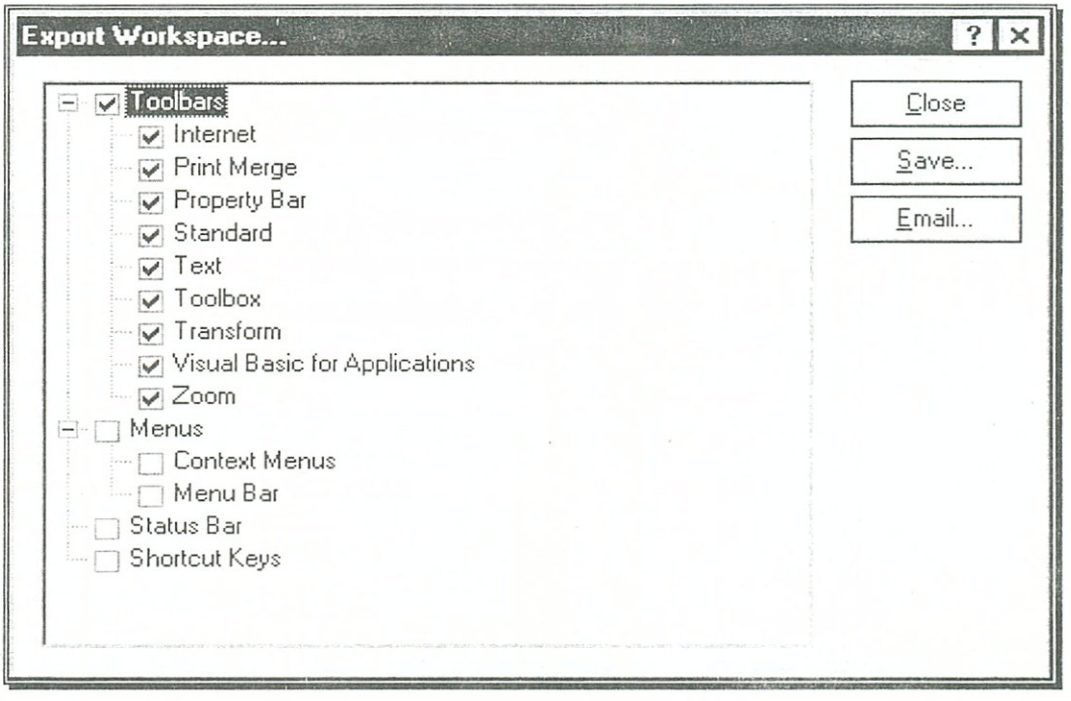


A-2. ábra

A **Base new workspace on** listában mintát választhatunk a korábbi munkaterület beállítások közül. A korábbi beállítások átvételével a testre szabás jelentősen gyorsítható, ugyanis ekkor csak a kiválasztott munkakörnyezettől eltérő tulajdonságokat kell meghatározni. A **Description of new workspace** mezőben hosszabb magyarázatot fűzhetünk a munkaterület beállításhoz, amely az **Options** panel **Description** mezőjében nyújt majd tájékoztatást a megfelelő munkaterület kiválasztásához. A **Set as current workspace** jelölőnégyzet kiválasztásával jelezhetjük, hogy azonnal ezt a munkaterületet kívánjuk használni.

A munkaterület kivitele

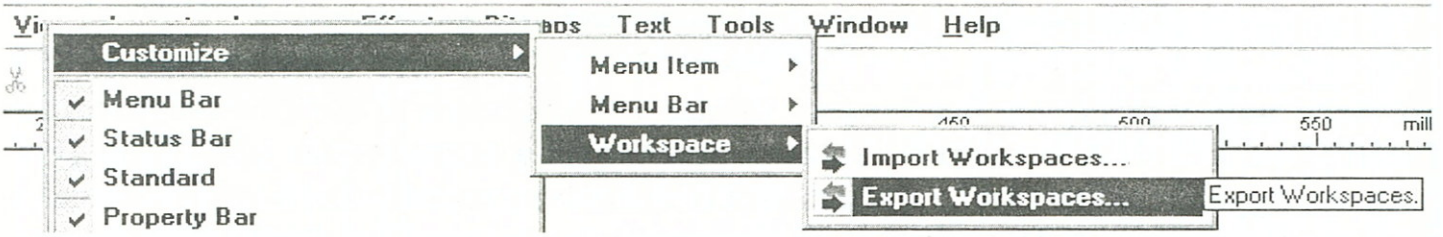
Nemcsak az **Options** panelen kiválasztott munkaterület egésze, hanem annak egy része is exportálható az **Export** nyomógombbal (lásd az A-3. ábrát).



A-3. ábra

A párbeszédpanelen jelölőnégyzetekkel választjuk ki az exportra szánt elemeket. Figyeljük meg, hogy külön menthetők a helyzetérzékeny menük elemei *(Context Menus)* és a menüsor *(Menu Bar)* elemei.

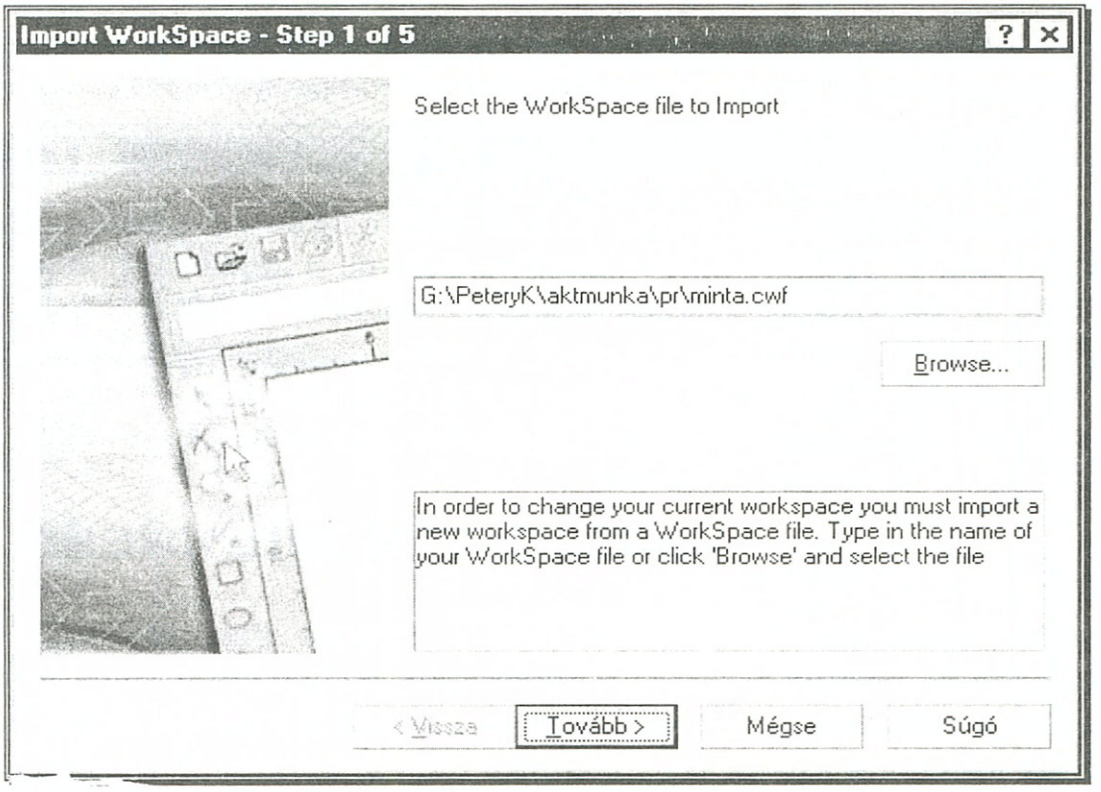
A beállítások után a **Save** nyomógombbal indítjuk a mentést, amely természetesen történhet megosztott hálózati könyvtárba is, az **Email** nyomógombbal elektronikusan, akár távoli címekre is postázhatjuk a beállításokat tartalmazó munkaterületet. A munkaterület exportálására szolgáló párbeszédpanel megjeleníthető bármely menüelem vagy ikon helyi menüjéből is (lásd az A-4. ábrát).



A-4. ábra

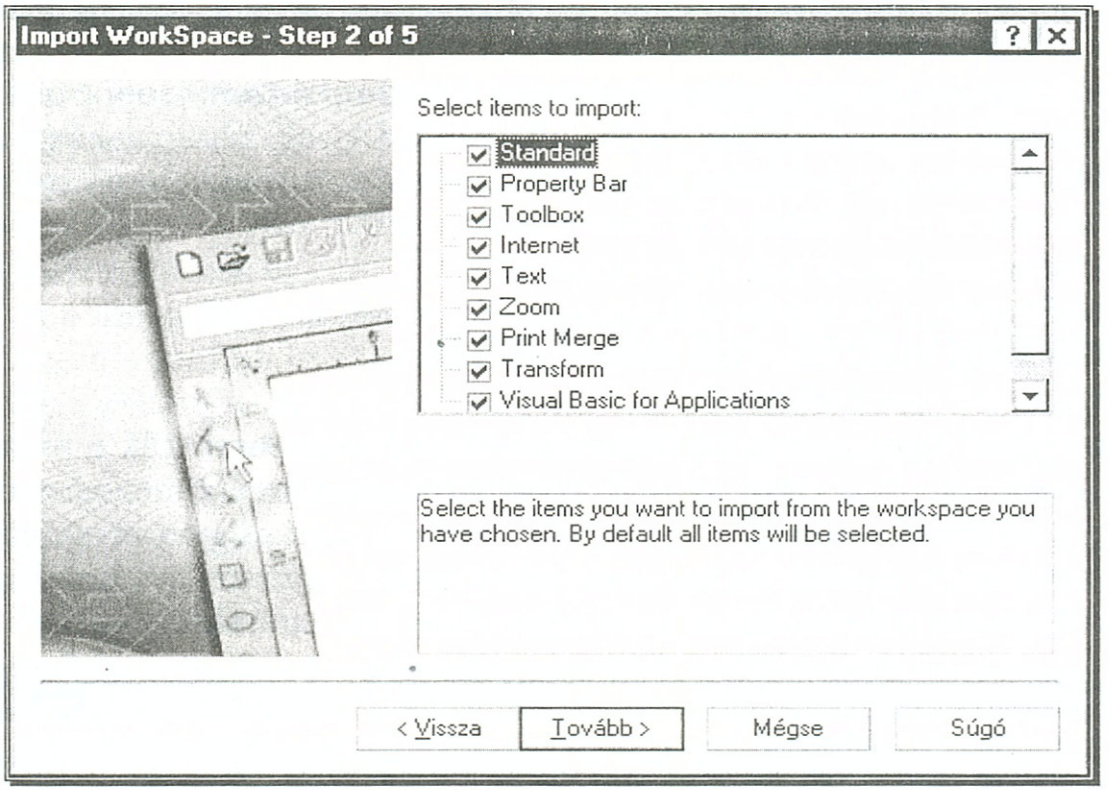
A munkaterület behozatala

Az elmentett munkaterületek betölthetők az **Options** panelen található **Import** nyomógombbal vagy tetszőleges menüelem vagy ikon helyi menüjéből is (lásd az A-4. ábrát). Ekkor egy importáló varázsló indul el (lásd az A-5. ábrát).



A-5. ábra

A beolvasandó munkaterület elérési útját írjuk a párbeszédpanel mezőjébe, vagy keressük ki a **Browse** nyomógombra kattintva. A varázsló második párbeszédpaneljén kiválaszthatjuk azokat a munketerület-összetevőket, amelyek beállításait át akarjuk venni (lásd az A-6. ábrát).



A-6. ábra

A varázsló harmadik párbeszédpaneljén választhatunk, hogy az új beállításokkal új munkaterületet hozunk létre (**New Workspace**) vagy az aktuális munkaterület beállításait módosítjuk (**Current Workspace**). Ez utóbbi esetben a korábbi beállításainkat felülírja a beolvasott állomány, ekkor a varázsló utolsó párbeszédpaneljén saját nevet adhatunk a beolvasott munkaterületnek. Amennyiben új munkaterületet hozunk létre, akkor a varázsló következő párbeszédpaneljén megadhatjuk az új munkaterület alapját és emlékeztető leírását is.

Az új munkaterületek szintén megjelennek az **Options** párbeszédpanel *Workspace* lapján, ahonnan jelölőnégyzetekkel választhatjuk ki az alkalmazandó beállításokat. A párbeszédpanel **Delete** nyomógombjával törölhetjük a feleslegeseket.

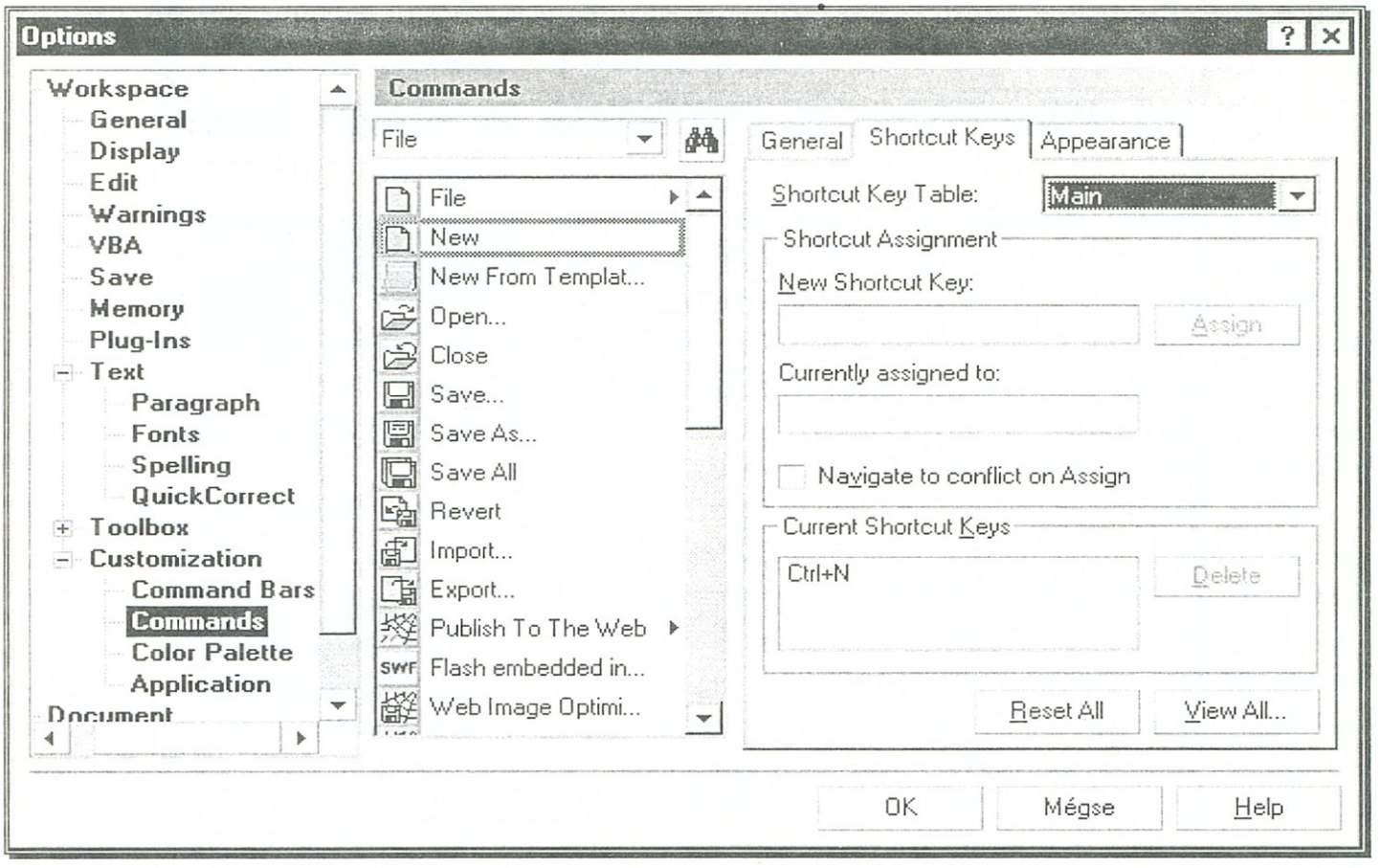
A program bejelentkező képernyőjét, a visszavonható lépések számát stb. a **Workspace/General** párbeszédpanel-lapon adjuk meg (lásd a 2-1. ábrát). A **Display** párbeszédpanel-lapon a munkaterület megjelenését szabályozzuk (lásd a 2-11. ábrát). A szövegszerkesztéssel kapcsolatos beállításokat a **Text** lapon végezzük el (lásd a 3-6. ábrát), az objektummozgatást stb. az **Edit** lapon adjuk meg. A figyelmeztető hibaüzenetek megjelenítését a **Workspace/Warnings** párbeszédpanel-lapon, a rendszeres automatikus mentések időpontját és helyét a **Save** párbeszéd-

panel-lapon adjuk meg. A program memóriagazdálkodását a **Memory**, a külső fejlesztők által készített bedolgozók elérési útvonalát a **Plug-Ins** párbeszédpanel-lapon határozzuk meg.

Az egyes rajzeszközök tulajdonságainak beállításaival az eszközök bemutatása során, korábban részletesen foglalkoztunk. Ezeket a **Toolbox** lapcsoport elemeivel állítjuk be. A billentyűzet, a menük, az eszköztárak, a színpaletták és a külső csatolások alapértelmezés szerinti tulajdonságait a **Customization** csoportban módosíthatjuk. Ezekkel e helyen részletesen foglalkozunk. Ügyeljünk arra, hogy a beállítások egyébként mindig az **Options** panelen kiválasztott munkaterületre vonatkoznak.

A billentyűzet beállítása

Az **Options** panel **Customization/Shortcut Keys** lapján rendeljük a parancsokhoz a billentyűkombinációkat (lásd az A-7. ábrát). A „gyorsgomb" hozzárendelésekkel jelentősen gyorsítható a munka. Ügyeljünk azonban arra, hogy a programhoz adott billentyű-hozzárendeléseket ne bíráljuk felül (a program telepítésekor érvényes, parancshoz kapcsolt billentyűkombinációkat alább bemutatjuk).



A-7. ábra

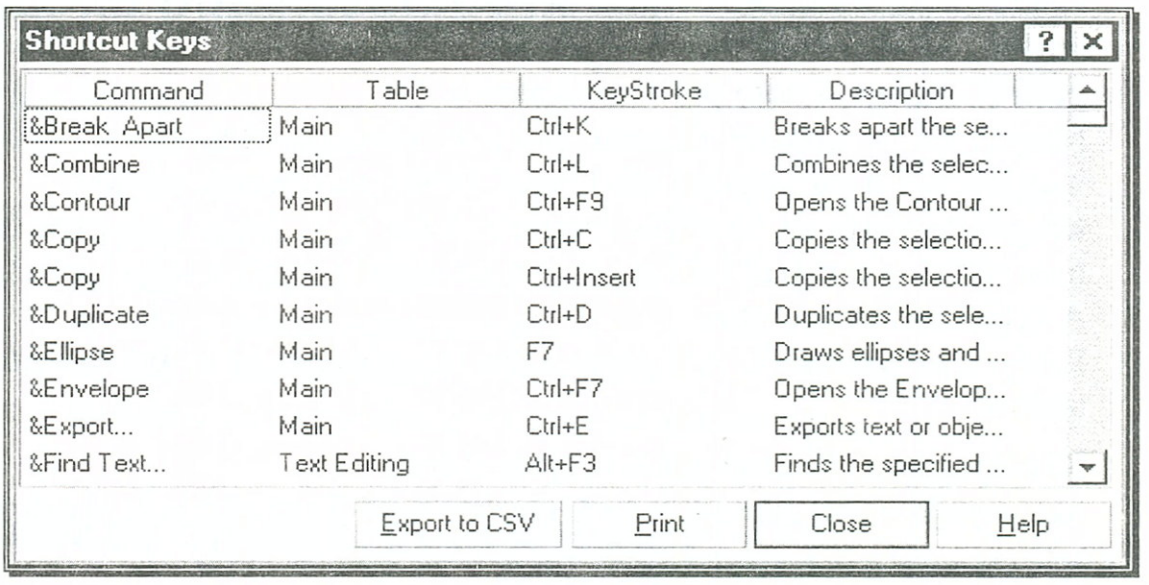
A parancsok szerep szerint csoportosítva jelennek meg a **Commands** listában. A kategória kiválasztása után a parancsok feladat szerint osztályozott listáján választjuk ki a parancsot vagy megkeressük az ikonra kattintva (ehhez persze a parancs nevét ismernünk kell).

A kiválasztott parancs leírása megjelenik a párbeszédpanel alján, a párbeszédpanel alján a leírás mezőben, a parancshoz tartozó billentyűkombináció a **Current Shortcut Keys** mezőben. A régi hozzárendelés a **Delete** nyomógombbal törölhető.

A billentyűzet „forró gombjai", azok a rövidített parancskiadási módok, amelyek egyetlen gombkombináció lenyomásával teszik lehetővé az utasítások kiadását. Megadhatjuk az egyes parancsokhoz tartozó vezérlő gombokat az Alt, Ctrl, Shift váltóbillentyűkkel együtt. Új billentyűkombináció-hozzárendeléshez először válasszuk ki a megfelelő parancsot a listán, majd kattintsunk a **New Shortcut Key** mezőbe. Ezután nyomjuk le a parancshoz rendelni kívánt billentyűkombinációt. Ha az adott billentyűkombinációt korábban már hozzárendelték egy parancshoz, akkor az megjelenik a **Currently assigned to** mezőben. A gyorsgomb hozzárendelést az **Assign** nyomógombra kattintva végezzük.

A **Navigate to conflict on Assign** jelölőnégyzet kiválasztása után egy régi billentyűkombinációval azonos billentyűparancs megadásakor a program automatikusan a régi beállítást mutatja. A **Reset All** nyomógomb lenyomása után a program a módosítás előtti billentyű-hozzárendeléseket állítja vissza.

A billentyűkombináció-hozzárendeléseket a program funkció szerint csoportosítva, különféle táblákban tárolja. Ezeket választhatjuk ki a **Shortcut Key Table** listában. A **View All** nyomógombbal külön párbeszédpanelen jeleníthetjük meg az összes érvényes hozzárendelést (lásd az A-8. ábrát).



A-8. ábra

Az **Export to CSV** nyomógombbal szövegállományba írhatjuk a lista tartalmát. A **Print** nyomógombbal az aktuális billentyű-hozzárendeléseket kinyomtathatjuk.

Alapértelmezés szerinti billentyűparancsok

A következőkben a funkciók szerinti csoportosításban mutatjuk be az alapértelmezés szerinti, azaz a program telepítése után érvényes billentyűkombinációkat. Ezek kissé változtak a program előző változata óta.

Funkcióbillentyűk és azok kombinációi

A funkcióbillentyűk, a billentyűparancsok és hívóbetűk mellett, a gyakran használt parancsok gyors elérését teszik lehetővé. Az alábbi felsorolás a CorelDRAW-ban használható funkcióbillentyű kombinációkat tartalmazza.

Billentyű	Hatása
F1	Megjeleníti a Help Topics párbeszédpanelt, amelyen a Súgóban kulcsszó alapján kereshetünk.
Shift+F1	Segítséget nyújt egy képernyőelemmel vagy az aktív paranccsal kapcsolatban. A kérdőjelre változott kurzorral kell megjelölni azt a helyet, amelyre vonatkozóan segítséget várunk. A parancs visszavonható az Esc billentyűvel.
F2	Kiválasztja a Nagyítást a Nagyító eszköztárból.
Ctrl+F2	Megnyitja a Látványkezelőt (a **View Manager** dokkolt ablakot).
Alt+F2	Megnyitja a Lineáris méret **(Linear Dimensions)** dokkolt ablakot.
Shift+F2	A kijelölt elemeket teljes képernyő méretre nagyítja fel.
F3	Lekicsinyíti a rajzot.
Shift+F3	Szöveges objektumban megjeleníti a kisbetű/nagybetű váltására szolgáló **(Change Case)** párbeszédpanelt.
Alt+F3	Megnyitja a Lencse **(Lens)** dokkolt ablakot. Szöveges objektumban megjeleníti a szövegkeresés **(Find Text)** párbeszédpanelt.
F4	Megváltoztatja az aktuális megjelenítést úgy, hogy valamennyi objektum elférjen a rajzablakban, és azt az objektumok a legjobban kitöltsék.
Shift+F4	A teljes oldalt mutatja.
Alt+F4	Kilép a programból. A kilépés előtt lehetőséget ad a dokumentum mentésére.
F5	Kiválasztja a szabadkézi rajzeszközt.
Ctrl+F5	Megnyitja a Stíluskezelőt (a **Graphic and Text** dokkolt ablakot).
F6	Kiválasztja a Téglalap eszközt.
F7	Kiválasztja az Ellipszis eszközt.
Alt+F7	Megnyitja az Átalakítás/Pozícó **(Transformation)** dokkolt ablakot.
Ctrl+F7	Megnyitja a Burkológörbe **(Envelope)** dokkolt ablakot.

F8	Kiválasztja a Grafikus szöveg eszközt.
Alt+F8	Megnyitja az Átalakítás/Forgatás (**Transformation**) dokkolt ablakot.
Ctrl+F8	A grafikus szöveget bekezdésszöveggé, a bekezdésszöveget grafikus szöveggé alakítja.
F9	Átkapcsol a Teljes képernyős bemutató és a normál megjelenítés között.
Shift+F9	Vált a rajz utolsó két alkalmazott megjelenítési módja között (például a rajz normál és nyomtatáshű (Enhanced) megjelenítése között).
Alt+F9	Megnyitja az Átalakítás/Méretezés (**Transformation**) dokkolt ablakot.
F10	Kiválasztja a Formázó eszközt.
Alt+F10	Megnyitja az Átalakítás/Méret (**Transformation**) dokkolt ablakot.
Ctrl+F10	Megnyitja az **Options/Text** párbeszédpanelt.
F11	Megnyitja a Színátmenetes kitöltés (**Fountain Fill**) párbeszédpanelt.
Shift+F11	Megnyitja az Egységes kitöltés (**Uniform Fill**) párbeszédpanelt.
Ctrl+F11	Megnyitja a Szimbólumok (**Symbols and Special Characters**) dokkolt ablakot.
Alt+F11	Megnyitja a Visual Basic szerkesztőablakot.
F12	Megnyitja a Kihúzó toll (**Outline Pen**) párbeszédpanelt.
Shift+F12	Megnyitja a Körvonalszín (**Outline Color**) párbeszédpanelt.
Ctrl+F12	Helyesírás-ellenőrzést végez.
Alt+F12	A kijelölt szöveget alapvonalra igazítja.

Fájlkezelő billentyűparancsok

Billentyű	Hatása
Ctrl+N	Új dokumentum.
Ctrl+O	Megnyitás.
Ctrl+I	Importálás.
Ctrl+E	Az aktív dokumentum exportálása.
Ctrl+S	Az aktív dokumentum mentése.
Ctrl+P	Az aktív dokumentum nyomtatása.
Alt+F4	Befejezi az aktív dokumentum szerkesztését.

Szerkesztő billentyűparancsok

Billentyű	Hatása
Ctrl+Z	Az utolsó parancs visszavonása.
Ctrl+Shift+Z	A visszavont parancs érvényesítése (Mégis).

Ctrl+R	Az utolsó parancs ismétlése.
Ctrl+X vagy Shift+Del	Kivágás a vágólapra.
Ctrl+C vagy Ctrl+Ins	Másolás a vágólapra.
Ctrl+V vagy Shift+Ins	Beillesztés a vágólapról.
Ctrl+D	Másolatot készít a kijelölt objektumról.
Del vagy Delete	Törli a kijelölt objektumot, szövegkeretben vagy párbeszédpanel mezőben a kurzor helyén álló karaktert.

Látványkezelés billentyűparancsai

Billentyű	Hatása
H	Kiválasztja a rajzterület mozgatásra szolgáló eszközt. A rajzterület egeres mozgatását valamelyik rajz- vagy kijelölőeszköz kiválasztásával fejezzük be.
Ctrl+F2	Megnyitja a Látványkezelőt (a **View Manager** dokkolt ablakot).
Shift+F4	A teljes nyomtatható oldalt mutatja.
Shift+F9	Vált a rajz utolsó két alkalmazott megjelenítési módja között.
F2	Kiválasztja a Nagyítást a Nagyító eszköztárból.
F3	Lekicsinyíti a rajzot.
F4	Megváltoztatja az aktuális megjelenítést úgy, hogy valamennyi objektum elférjen a rajzablakban, és azt az objektumok a legjobban kitöltsék.
F9	Teljes képernyős megjelenítés.
Ctrl+J	Megjeleníti az **Options** párbeszédpanelt.
Ctrl+W	Újrarajzolja a szerkesztőablak tartalmát.
Alt+F11	Megnyitja a Visual Basic szerkesztőablakot.

Oldalkezelés billentyűparancsai

Billentyű	Hatása
Ctrl+F5	Megjeleníti a stílusok dokkolt ablakot.
Ctrl+Y	Rácshoz igazodás.
Alt+↑	Felfelé mozgatja (scrollozza) a rajzterületet a Corel munkaterületén.
Alt+↓	Lefelé mozgatja a rajzterületet a Corel munkaterületén.
Alt+→	Jobbra mozgatja a rajzterületet a Corel munkaterületén.
Alt+←	Balra mozgatja a rajzterületet a Corel munkaterületén.
PgUp	A következő oldalra lép.
PgDn	Az előző oldalra lép.

Elrendezés billentyűparancsai

Billentyű	Hatása
Shift+A	Függőlegesen egyenlő távolságra oszt.
B	Alulra igazít.
Shift+B	Eloszt lefelé.
C	Függőlegesen középre igazít.
Shift+L	Eloszt középre.
E	Vízszintesen középre igazít.
Shift+E	Eloszt középre.
L	Balra igazít.
Shift+L	Eloszt balra.
Ctrl+L	Kombinálja a kiválasztott objektumokat.
P	Az oldal közepére igazít.
Shift+P	Egyenlő távolságra osztja a rajzelemeket.
R	Jobbra igazít.
Shift+R	Eloszt jobbra.
T	Felülre igazít.
Shift+T	Eloszt felülre.
Alt+F7	Megjeleníti az Átalakítás/Pozíció dokkolt ablakot.
Alt+F8	Megjeleníti az Átalakítás/Forgatás dokkolt ablakot.
Alt+F9	Megjeleníti az Átalakítás/Méretezés dokkolt ablakot.
Alt+F10	Megjeleníti az Átalakítás/Méret dokkolt ablakot.
Ctrl+G	Megjeleníti az Igazítás és eloszlás tulajdonságsávot.
Shift+PGUP	Előre lépteti a kijelölt objektumot az objektumsorrendben.
Shift+PGDN	Hátra. lépteti a kijelölt objektumot az objektumsorrendben.
Ctrl+PGUP	Egy hellyel előrébb lépteti a kijelölt objektumot az objektumsorrendben.
Ctrl+PGDN	Egy hellyel hátrább lépteti a kijelölt objektumot az objektumsorrendben.
Ctrl+G	A kijelölt objektumokat csoportba foglalja.
Ctrl+U	A kijelölt csoportot felbontja elemeire.
Ctrl+K	Szétszedi a kiválasztott objektumokat.
Ctrl+Shift+Q	A kiválasztott körvonalat objektummá alakítja.
Ctrl+Q	A kiválasztott objektumokat görbévé alakítja.
Ctrl+Y	Az objektumokat a rácsra igazítja.

Objektummozgatás billentyűparancsai

Billentyű	Hatása
↑	Felfelé mozgatja a kijelölt objektumot.
↓	Lefelé mozgatja a kijelölt objektumot.
→	Jobbra mozgatja a kijelölt objektumot.
←	Balra mozgatja a kijelölt objektumot.
Shift+↑	Nagyobb ugrással mozgatja felfelé a kijelölt objektumot.
Shift+↓	Nagyobb ugrással mozgatja lefelé a kijelölt objektumot.
Shift+→	Nagyobb ugrással mozgatja jobbra a kijelölt objektumot.
Shift+←	Nagyobb ugrással mozgatja balra a kijelölt objektumot.
P	A kijelölt objektumot a lap közepére helyezi.

Hatások billentyűparancsai

Billentyű	Hatása
Ctrl+F7	Megjeleníti a burkológörbe (**Envelope**) dokkolt ablakot.
Ctrl+F9	Megjeleníti a szegély (**Contour**) dokkolt ablakot.
Alt+F3	Megjeleníti a lencse (**Lens**) dokkolt ablakot.
Ctrl+Q	Görbévé alakít.

Átalakítás billentyűparancsai

Billentyű	Hatása
Alt+F7	Megjeleníti az átalakítás/pozíció (**Transformation/Position**) dokkolt ablakot.
Alt+F8	Megjeleníti az átalakítás/forgatás (**Transformation/Rotate**) dokkolt ablakot.
Alt+F9	Megjeleníti az átalakítás/nyújtás (**Transformation/Scale**) dokkolt ablakot.
Alt+F10	Megjeleníti az átalakítás/méretezés (**Transformation/Size**) dokkolt ablakot.

Kitöltés és körvonal billentyűparancsai

Billentyű	Hatása
Shift+F11	Megjeleníti a színválasztó párbeszédpanelt.
F11	Megjeleníti a színfutás párbeszédpanelt.

Szövegkezelő billentyűparancsok

Billentyű	Hatása
Ctrl+B	Félkövér írásmódot vált.
Ctrl+I	Dőlt írásmódot vált.
Ctrl+J	A bekezdést sorkizártan igazítja.
Ctrl+L	A bekezdést balra igazítja.
Ctrl+M	Bajuszkaraktert tesz a bekezdés elejére.
Ctrl+N	Megszünteti a bekezdés igazítását.
Ctrl+R	A bekezdést jobbra igazítja.
Ctrl+T	Megjeleníti a karakterjellemzők beállítására szolgáló (**Format Text**) párbeszédpanelt.
Ctrl+U	Aláhúzott írásmódot vált.
Ctrl+F	Vonalra illesztés.
Ctrl+F8	A grafikus szöveget bekezdésszöveggé, a bekezdésszöveget grafikus szöveggé alakítja.
Alt+F12	Illesztés a betűvonalra.
Ctrl+F12	Helyesírás-ellenőrzés.
Ctrl+Shift+F	Kijelölt szövegkeret, szöveg szerkesztése esetén a tulajdonságsávon a karakterkészlet-választó listába lép.
Ctrl+Shift+K	A kijelölt szöveget kisbetű méretű csupa nagybetűs írásmódúra (small caps) alakítja.
Ctrl+Shift+P	Kijelölt szövegkeret, szöveg szerkesztése esetén a tulajdonságsávon a betűméret választó listába lép.
Ctrl+Shift+S	Kijelölt szövegkeret, szöveg szerkesztése esetén a tulajdonságsávon a stílusválasztó listába lép.
Ctrl+Shift+T	Kijelölt szövegkeret esetén megjeleníti a szöveg beírására szolgáló **Edit Text** párbeszédpanelt.
Ctrl+,	Vízszintes írást állít be.
Ctrl+.	Függőleges írást állít be.
Ctrl+Numpad2	Ha a NumLock kapcsoló le van nyomva, egy ponttal csökkenti az aktuális betűméretet, vagy a kijelölt szöveg karakterméretét.
Ctrl+Numpad8	Ha a NumLock kapcsoló le van nyomva, akkor egy ponttal növeli az aktuális betűméretet, vagy a kijelölt szöveg karakterméretét.
Ctrl+Numpad4	Ha a NumLock kapcsoló le van nyomva, akkor a betűméret listán az aktuális méretet megelőzőre csökkenti az aktuális betűméretet, vagy a kijelölt szöveg karakterméretét.
Ctrl+Numpad6	Ha a NumLock kapcsoló le van nyomva, akkor a betűméret listán az aktuális méretet követőre növeli az aktuális betűméretet, vagy a kijelölt szöveg karakterméretét.

↑	A kurzor feletti sorra lép.
↓	A kurzor alatti sorra lép.
→	A kurzort követő karakterre lép.
←	A kurzort megelőző karakterre lép.
Ctrl+→	A kurzort követő szó elejére lép.
Ctrl+←	A kurzort megelőző szó elejére lép.
Ctrl+↑	A kurzort tartalmazó bekezdés elejére lép.
Ctrl+↓	A kurzort követő bekezdés elejére lép.
Home	A kurzort tartalmazó sor elejére lép.
End	A kurzort tartalmazó sor végére lép.
Ctrl+Home	A szövegkeret első karakterére lép.
Ctrl+End	A szövegkeret utolsó karakterére lép.
PgUp	A kurzortól egy képernyőnyit a dokumentum eleje felé lép.
PgDn	A kurzortól egy képernyőnyit a dokumentum vége felé lép.
Shift+↑	Kijelöli a kurzortól a kurzor feletti sorig terjedő szakaszt.
Shift+↓	Kijelöli a kurzortól a kurzor alatti sorig terjedő részt.
Shift+→	Kijelöli a kurzort követő karaktert.
Shift+←	Kijelöli a kurzort megelőző karaktert.
Shift+Ctrl+→	Kijelöli a kurzortól a kurzort követő szó elejéig terjedő részt.
Shift+Ctrl+←	Kijelöli a kurzortól a kurzort megelőző szó elejéig terjedő részt.
Shift+Ctrl+↑	Kijelöli a kurzortól a kurzort tartalmazó bekezdés elejéig terjedő szakaszt.
Shift+Ctrl+↓	Kijelöli a kurzortól a kurzort követő bekezdés elejéig terjedő részt.
Shift+Home	Kijelöli a kurzortól a kurzort tartalmazó sor elejéig terjedő szakaszt.
Shift+End	Kijelöli a kurzortól a kurzort tartalmazó sor végéig terjedő részt.
Shift+Ctrl+Home	Kijelöli a kurzortól a szövegkeret első karakteréig terjedő szakaszt.
Shift+Ctrl+End	Kijelöli a kurzortól a szövegkeret utolsó karakteréig terjedő szakaszt.
Shift+PgUp	Egy képernyőnyit jelöl ki a kurzortól a dokumentum eleje felé.
Shift+PgDn	Egy képernyőnyit jelöl ki a kurzortól a dokumentum vége felé.

Eszközkezelő billentyűparancsok

Billentyű	Hatása
Ctrl+J	Beállítások.

Ctrl+F2	Megnyitja a Látványkezelőt (a **View Manager** dokkolt ablakot).
Ctrl+F11	Megnyitja a Szimbólumok (**Symbols and Special Characters**) dokkolt ablakot.
Alt+F2	Megnyitja a Lineáris méret (**Linear Dimensions**) dokkolt ablakot.
Alt+Enter	Megjeleníti az objektumtulajdonságok dokkolt ablakot.
A	Kiválasztja a spirálrajzoló eszközt.
D	Kiválasztja a táblázatlétrehozó eszközt.
G	Kiválasztja az interaktív kitöltő eszközt.
I	Kiválasztja a művészi rajzeszközt.
M	Kiválasztja az alakformázó eszközt.
X	Kiválasztja a radír eszközt.
Z	Kiválasztja a sokszögrajzoló eszközt.

Párbeszédpanel-kezelő billentyűparancsok

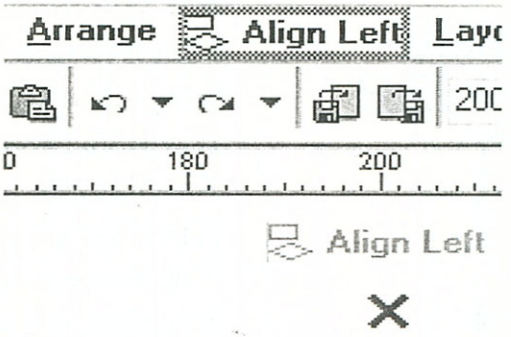
Billentyű	Hatása
TAB	Továbblép a következő listamezőhöz, szövegmezőhöz, jelölőnégyzethez, parancsgombhoz vagy kapcsolócsoporthoz.
SHIFT + TAB	Visszalép az előző listamezőhöz, szövegmezőhöz, jelölőnégyzethez, parancsgombhoz vagy kapcsolócsoporthoz.
Nyíl billentyűk	Az éppen aktív választókapcsolók csoportján belül lépked és kiválaszt.
Szóköz billentyű	Az aktív jelölőnégyzetet kapcsolja be vagy ki, vagy az aktív parancsgombot érvényesíti.
Ctrl+Home	A párbeszédpanel mező első karakterére lép.
Ctrl+End	A párbeszédpanel mező utolsó karakterére lép.
Betűbillentyűk	Egy aktív listamezőben a következő, ezzel a betűvel kezdődő tételre lép.
ALT + aláhúzott betű	Kiválasztja az aláhúzott betűvel jelölt tételt.
ENTER	Az aktív nyomógombot érvényesíti.
ESC	A módosítások figyelembevétele nélkül bezárja a párbeszédpanelt.

Menük beállítása

A rendszer menüit szintén az **Options** panel **Customization/Commands/Shortcut Keys** lapján, illetve a menüparancsok egeres húzásával alakíthatjuk át. Erre például a program menüinek bővítésekor van szükség. Megváltoztathatjuk a menü formáját, parancsait, új menütételekkel bővíthetjük (lásd az A-7. ábrát). A parancsok

feladat szerint osztályozott listáján a fő menüparancsok ikonja után ▸ jel áll. Ezeket a listaelemeket tetszőleges menübe, megjelenített eszköztárba húzhatjuk.

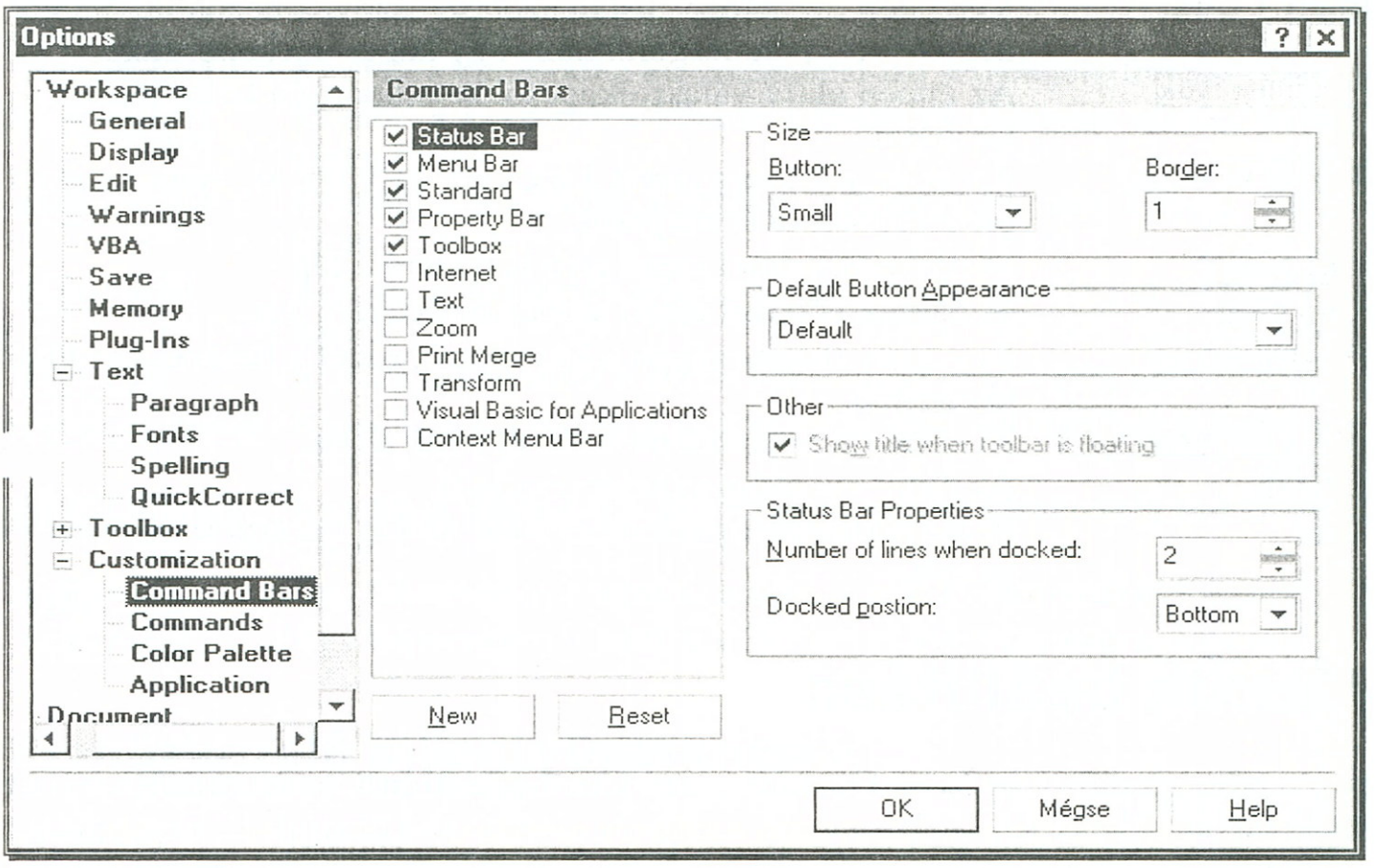
A menüelemek sorrendjének módosításához egérrel, a bal egérgomb folyamatos nyomvatartása közben húzzuk új helyére a menükben megfogott tételeket. A felesleges elemeket egyszerűen húzzuk ki a menüből mindaddig, amíg a kurzor alatt megjelenik az **X** jel, ekkor engedjük fel az egér gombját (lásd az A-9. ábrát). A program alapértelmezés szerinti, eredeti menüszerkezetét a *B függelékben* mutatjuk be, amely tárgymutatóként is alkalmazható.



A-9. ábra

Eszköztárak beállítása

Az eszköztárak beállítása során meghatározzuk megjelenésüket és összetételüket. A megjelenés beállítását az **Options** panel **Customization/Command bars** lapján végezzük (lásd az A-10. ábrát). A jelölőnégyzetekkel, illetve egy ikon helyi menüjének parancsaival kapcsoljuk be vagy ki az eszköztárakat.

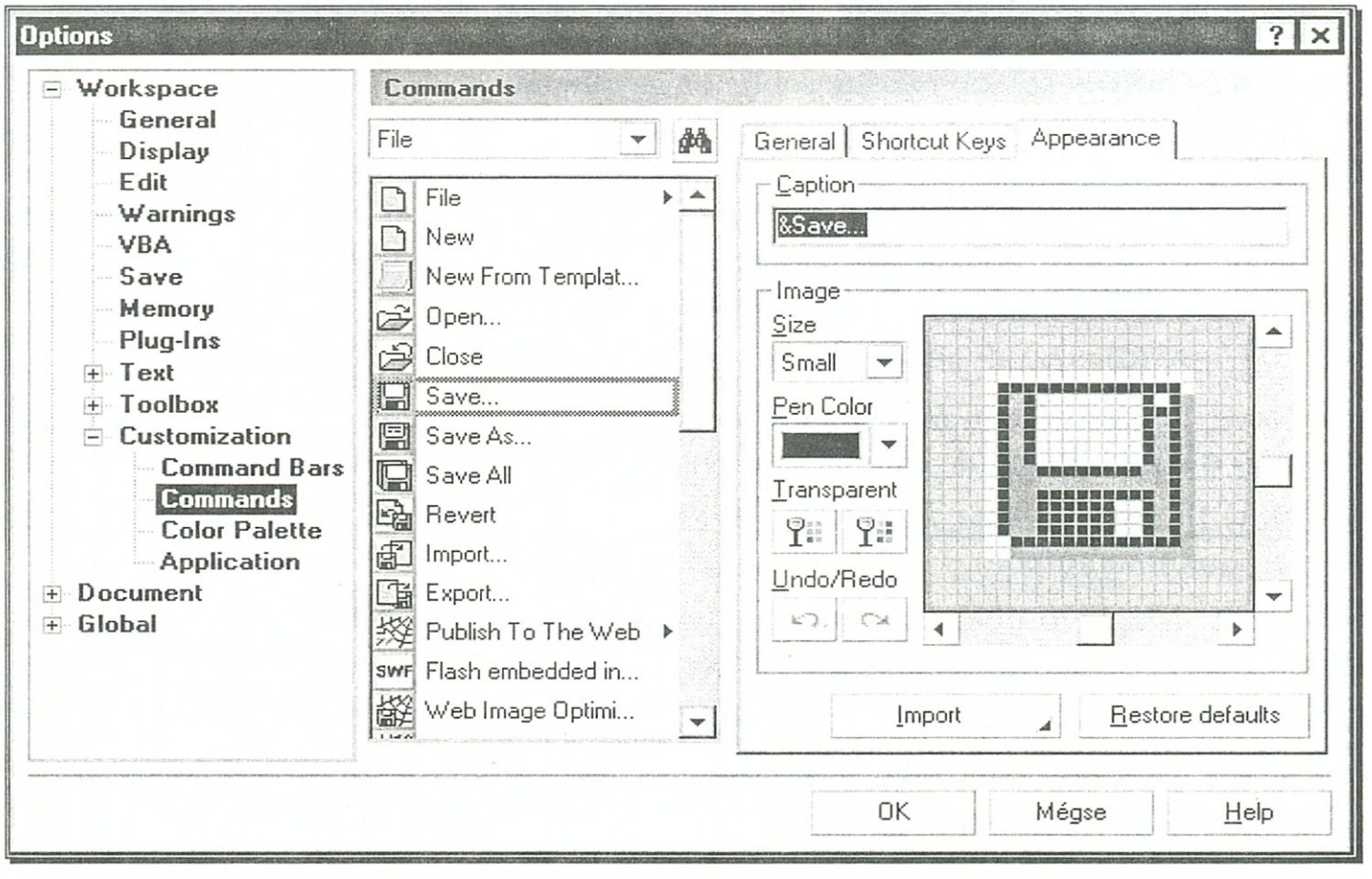


A-10. ábra

Az ikonok méretét a **Size** mezőben, keretük vastagságát a **Border** mezőben határozzuk meg. A **Default Button Appearance** listában szabályozzuk az ikonok és a mellettük megjelenő segítő szöveg megjelenését. A **Show title when toolbar is flooting** jelölőnégyzettel kapcsoljuk be, hogy a lebegő eszköztár címsora megjelenjen. Egyes eszköztáraknál egyéb speciális jellemzők is beállíthatók. Például az állapotsor **(Status Bar)** kiválasztása után megadhatjuk az állapotsor méretét és helyét az alapértelmezés szerinti dokkolt állapotában.

Új, üres eszköztárakat a **New** nyomógombbal hozunk létre. Az eszköztárak az **Options** panel **Customization/Commands** lap ikonjaival bővíthetők. A kiválasztott elemet a módosítani kívánt eszköztárba mozgatjuk. Rámutatunk a kiszemelt ikonra és a folyamatosan nyomva tartott bal egérgomb mellett új helyére, a befogadó eszköztárba húzzuk. Ha nem egy már létező eszköztárba történt a mozgatás, akkor ezzel a művelettel egyben új eszköztárat is hoztunk létre. Ha egy tulajdonságsávot bővítenénk az adott ikonnal, de az éppen nincs a képernyőn, akkor a megfelelő tulajdonságsávot e párbeszédpanelről is megjeleníthetjük.

A felesleges ikonokat a bal egérgomb nyomvatartása közben húzzuk ki az eszköztárakból vagy a tulajdonságsávokból a párbeszédpanel területére. E módszerrel egyszerűen áthelyezhetjük is az ikonokat ez egyik eszköztárból a másikba. Új eszköztárakat hozhatunk létre, ha az ikonokat a rajzterület felett „engedjük el".



A-11. ábra

A **Commands** párbeszédpanel-lap megjelenítése nélkül az Alt billentyű nyomvatartása közben mozgathatunk ikonokat, a másoláshoz a Ctrl+Alt billentyűkombinációt tartsuk nyomva.

A kiválasztott ikonokat is egyéni formára alakíthatjuk az **Appearance** lapon (lásd az A-11. ábrát). A **Caption** mezőben adjuk meg az ikon mellett megjelenő magyarázó szöveget (általában a hozzá rendelt parancs nevét és & karakterrel jelölve a gyorsgombot). Az **Image** csoportban a **Pen Color** mezőben felvett színnel, pontonként szerkeszthetjük az ikon képét. Meglévő ikonokból is kiindulhatunk, amelyek listáját az **Import** nyomógombbal jelenítjük meg. A lista *Files* elemének kiválasztása után *.bmp, .ico, .cur, .ani* kiterjesztésű állományokból is betölthetünk ikonokat.

Alapértelmezés szerinti ikonparancsok

A program továbbfejlesztése érintette az eszköztárak testreszabását is. A több száz választható ikon csaknem az összes parancsot lefedi. Az ikonokat funkciójuk szerint csoportokba sorolták. Az egyszerűbb érthetőség kedvéért e részben ezeknek a csoportoknak összeállítását követve ismertetjük az egyes parancsok szerepét. E rövid ismertetések segíthetnek abban, hogy a testreszabáshoz kiválasszuk a megfelelő ikonokat, de használható gyorsreferenciaként is. Egyes parancsokat a könyv más helyén sokkal részletesebben tárgyalunk.

File kategória

A fájlok kezelésére vonatkozó parancsok közül a legfontosabbak elérhetők a **File** menüből, illetve a Standard eszköztár ikonjaival.

File ▸: A **File** menüt jelentő elem.

New: Új dokumentum létrehozása (megfelel a **File** menü **New** parancsának, illetve a Ctrl+N billentyűkombinációnak).

New From Template: CorelDRAW és PaperDirect sablonok alapján hozhatunk létre új dokumentumot.

Open: Meglévő dokumentum megnyitása (megfelel a **File** menü **Open** parancsának, illetve a Ctrl+O billentyűkombinációnak).

Close: Bezárja a szerkesztett munkaablakot.

Save: A szerkesztett dokumentum eltárolása. Új dokumentum esetén nevet kér. Megfelel a **File** menü **Save** parancsának, illetve a Ctrl+S billentyűkombinációnak.

Save As: A szerkesztett dokumentum eltárolása új néven. Megfelel a **File** menü **Save As** parancsának. Nem csak CorelDRAW formátumban menthetünk.

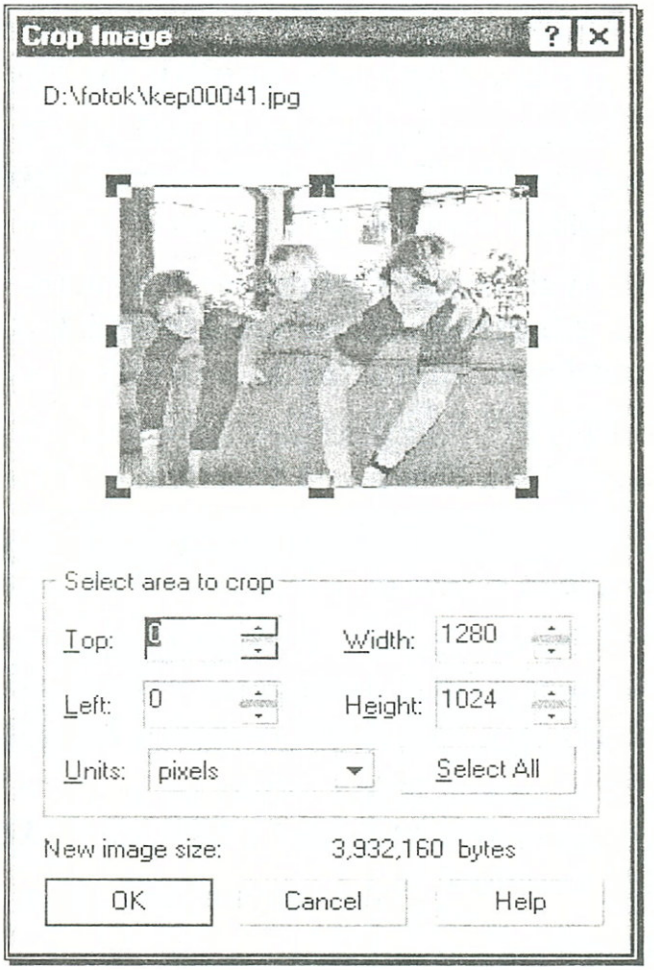
Save All: Bezárja az összes megnyitott munkaablakot.

Revert: Visszaáll a dokumentum utolsó elmentett változatára.

Import: Más rajzprogrammal készített dokumentum betöltését végezzük ezzel az ikonnal. Összesen több tucat dokumentumformátumot ismer fel a CorelDRAW. Lehetőségünk van a teljes dokumentum *(Full Image)*, vagy annak egy részét *(Crop)* beolvasni, illetve új mintát választani *(Resample)*.

Megfelel a **File** menü **Import** parancsának, illetve a Ctrl+I billentyűkombinációnak. A **Preview** jelölőnégyzet bejelölése után jelenik meg a fájlok listájából kiválasztott dokumentum képe a mintaablakban.

A betöltendő állománynak megfelelő szűrőt a **Files of type** mezőben választhatjuk ki. Ha e mező után a **Crop** listaelemet választjuk ki, akkor az **Import** nyomógombra kattintás után a **Crop Image** párbeszédpanelen kell megadnunk a beolvasandó képrészletet (lásd az A-12. ábrát). A **Select area to crop** csoportban adjuk meg a széleken elhagyandó részeket. A középső, maradék részt olvassuk majd be. A vágási beállítások mértékegységét a **Units** listában adjuk meg. A **Select All** nyomógomb a **Top** (fent) és a **Left** (balra) mezőket 0-ra, a **Height** (magasság) és a **Width** (szélesség) mezőket az eredeti értékre állítja. A kivágandó területet a párbeszédpanelen egérrel mozgatva a fogantyúkat is kijelölhetjük. A paranccsal más CorelDRAW (*.cdr* vagy *.cmx*) fájlokat is egyesíthetünk az aktuális rajzzal, de vektoros állományok részeit nem vághatjuk ki. Az **Import** párbeszédpanel **Options** nyomógombjával jelenítjük meg vagy rejtjük el a párbeszédpanel alsó részét.



A-12. ábra

A **Do not show filter dialog** jelölőnégyzet kiválasztása után a program automatikusan az alapértelmezés szerinti beállításokat használja. Ekkor nem alkalmazható az a párbeszédpanel, amelyben meghatározhatók egy dokumentum adott fájlformátumban történő megnyitásának, importálásának, exportálásának vagy mentésének beállításai.

A **Resample** módú beolvasást választva megadhatjuk a keletkező új rajz felbontását **(Resolution)**, szélességét **(Width)** és magasságát **(Height)**.

Vektoros *(.cdr)* állományok importálásánál megadhatjuk, hogy a program őrizze meg a beolvasott rajz oldal- és rétegbeállításait **(Maintain layers and pages)**.

Export: Más programok számára is olvasható formátumban menti az aktuális dokumentumot. Egy többoldalas CorelDRAW dokumentumból csak a képernyőn megjelenített oldalon szereplő elemeket exportálja, vagy a szembenéző oldalakon szereplő elemeket, ha ezek megjelenítését bekapcsoltuk a **Page Setup** párbeszédpanelen. Megfelel a **File** menü **Export** parancsának, illetve a Ctrl+E billentyűkombinációnak. A választott fájltípustól függően esetlegesen más-más párbeszédpanelen kell pontosítanunk az exportáló parancsot, annak kiadása után (például meg kell adnunk a keletkező raszterkép felbontását, színmélységét).

Publish To The Web ▸: Az Internetre történő mentéseket tartalmazó almenü. Megfelel a **File** menü **Publish To The Web** parancsának.

Flash embedded in HTML: HTML formátumban ment beágyazott Flash animációt. Megfelel a **File** menü **Publish To The Web ▸ Flash embedded in HTML**.

Web Image Optimizer: Internetre optimalizáltan menti a *.gif, .jpg* és *.png* képeket. Megfelel a **File** menü **Publish To The Web ▸ Web Image Optimizer** parancsának.

HTML: Az Internet számára, HTML formátumban menti el a dokumentumot. Megfelel a **File** menü **Publish To The Web ▸ HTML** parancsának.

Publish To PDF: A dokumentumot az Adobe Portable Document formátumában menti el. Megfelel a **File** menü **Publish To PDF** parancsának

Select source: A képek lapolvasóról beolvasása, illetve digitális kameráról letöltése előtt e paranccsal választjuk ki a TWAIN meghajtó-kompatíbilis eszközt. Megfelel a **File** menü **Acquire Image ▸ Select Source** parancsának.

Acquire: Képet olvas be a TWAIN meghajtó-kompatíbilis eszközről (például szkennerről). Megfelel a **File** menü **Acquire Image ▸ Acquire** parancsának.

Send To ▸: Állományküldési almenü. Megfelel a **File** menü **Send To ▸** parancsának.

Send: Elküldi a rajzot elektronikus postaként vagy faxon. Megfelel a **File** menü **Send To ▸ Mail** parancsának.

Print: Kinyomtatja az aktuális ablakban szerkesztett rajzot. Megfelel a **File** menü **Print** parancsának, illetve Ctrl+P a billentyűkombinációnak.

Print Preview: A dokumentumot előzetes nyomtatási képen mutatja be. Megfelel a **File** menü **Print Preview** parancsának. A nyomtatási paraméterek beállítására, ellenőrzésére, esetlegesen elmentésére szolgál.

Print Merge... ▸: Körlevél-készítési almenü a **File** menüben.

Create/Load Merge Fields: Létrehozza vagy megnyitja a körlevél készítéshez szükséges mezőket. Megfelel a **File** menü **Print Merge ▸ Create/Load Merge Fields** parancsának.

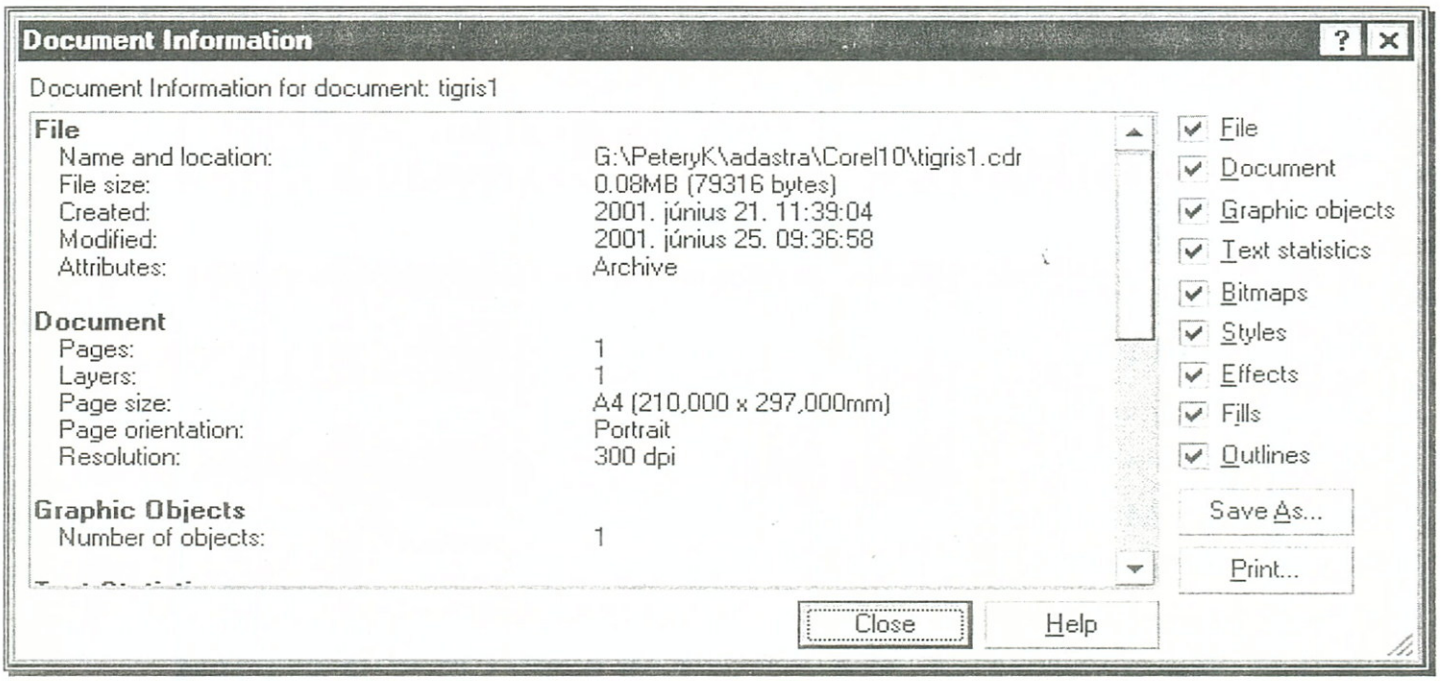
Perform Merge: Az aktív dokumentumot a behelyettesítő szöveggel nyomtatja ki. Megfelel a **File** menü **Print Merge ▸ Perform Merge** parancsának.

Edit Merge Fields: A körlevélmezők szerkesztése. Megfelel a **File** menü **Print Merge ▸ Edit Merge Fields** parancsának.

Print Setup: Megjeleníti a **Print Setup** párbeszédpanelt, amelyen beállítjuk a használt nyomtatót és a nyomtatás paramétereit. Megfelel a **File** menü **Print Setup** parancsának.

Prepare For Service Bureau: Összeállítja az ahhoz szükséges állományokat, hogy professzionális környezetben készíthessük el a végeredményt (nyomtassunk, levilágítsunk). A második párbeszédpanel jelölőnégyzetének bejelölésével *.pdf* formátumú fájlt is előállítunk. Megfelel a **File** menü **Prepare For Service Bureau** parancsának.

Document Info: A parancs első kiadásakor megvizsgálja a dokumentumot és kiállítja a statisztikát. A statisztika részletességét a **Document Information** párbeszédpanel jelölőnégyzeteivel állítjuk be (lásd az A-13. ábrát). Megfelel a **File** vagy helyi menü **Document Info** parancsának.



A-13. ábra

Recent files: Visszaáll egy korábbi mentésre. Megfelel a **File** menü alján lévő parancsoknak.

Exit: Befejezi a CorelDRAW program futtatását. Megfelel a **File/Exit** parancsnak.

Edit kategória

A hagyományos szerkesztőparancsok, amelyeket – részben legalábbis – azok is ismerhetnek, akik más programok kezelését már elsajátították.

Edit ▸: Az **Edit** menüt jelentő elem.

Undo: Nemcsak egyetlen, hanem több lépésig visszavonhatjuk az utoljára kiadott parancsokat. Megfelel az **Edit** menü **Undo** parancsának.

Redo: Visszaállítja a korábban visszavont parancsot. Itt is több lépésig mehetünk vissza. Megfelel az **Edit** menü **Redo** parancsának.

Repeat: Megismétli az utolsó parancsot. Megfelel az **Edit** menü **Repeat** parancsának.

Cut: A kijelölt rajzelem, illetve szövegblokk kivágása. Az eredeti blokk, illetve kijelölt objektum törlődik. A kivágott elem a vágóasztalra (vágólapra) kerül. Megegyezik az **Edit** vagy a kijelölt objektumra jobb egérgombbal kattintva megjelenő helyi menü **Cut** parancsával, vagy a Ctrl+X, illetve a Shift+Del billentyűkombinációval.

Copy: A kijelölt rajzelem, illetve szövegblokk vágólapra másolása. Az eredeti a helyén marad. Megegyezik az **Edit** vagy a helyi menü **Copy** parancsával, a Ctrl+C vagy a Ctrl+Ins billentyűkombinációval.

Paste: A vágóasztal tartalmát beilleszti a rajzba. Megegyezik az **Edit** vagy a helyi menü **Paste** parancsával, a Ctrl+V vagy a Shift+Ins billentyűkombinációval.

Paste Special: Másik alkalmazásból származó objektumot csatolással ágyaz be. Megfelel az **Edit** menü **Paste Special** parancsának.

Delete: Törli a kijelölt objektumokat. Megfelel a Del billentyűnek, illetve az **Edit/Delete** parancsnak.

Duplicate: Másolatot készít a kijelölt objektumról. Megfelel a Ctrl+D billentyűkombinációnak, illetve az **Edit/Duplicate** parancsnak.

Clone: Hasonmást készít a kijelölt objektumról. A hasonmás létrehozása után is követi az eredeti változásait. Megfelel az **Edit** menü **Clone** parancsának.

Select Master: Kijelöli a klónhoz tartozó eredeti példányt. Helyi menüből is kiadható.

Select Clones: Kijelöli az eredetiből származtatott klónokat.

Revert To Master: A kiválasztott, módosított klónt visszaállítja az eredeti mintára.

Copy Properties: A kijelölt objektumra másolja a **Copy Properties** párbeszédpanelen jelölőnégyzetekkel megadott tulajdonságokat a párbeszédpanel **OK** nyomógombjára kattintást követően, a nyílra változott egérkurzorral megjelölt objektumról. Megfelel az **Edit** menü **Copy Properties From** parancsának, illetve a Ctrl+Shift+A billentyűkombinációnak.

Select All ▸ A kiválasztást segítő almenü az **Edit** menüben. A dokumentum összes azonos típusú objektumának kiválasztására alkalmazható ikonok szerepelnek ebben az almenüben.

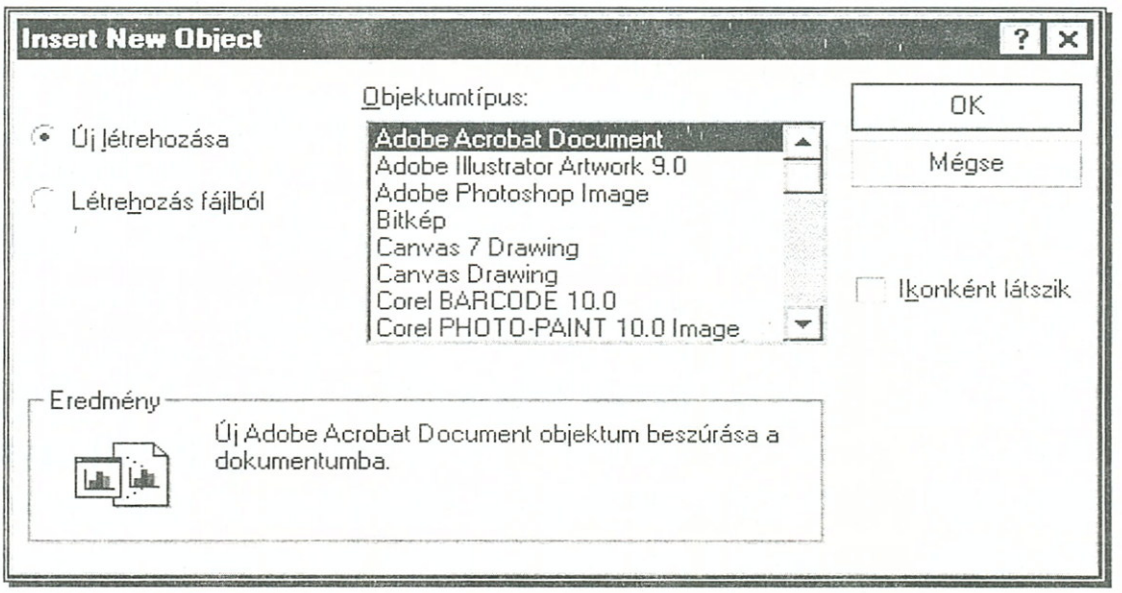
Objects: Kiválasztja a dokumentum összes objektumát. Megfelel az **Edit** menü **Select All ▸ Objects** parancsának, illetve a Ctrl+A billentyűkombinációnak.

Text: Kiválasztja a dokumentum összes szöveges objektumát. Megfelel az **Edit** menü **Select All ▸ Text** parancsának.

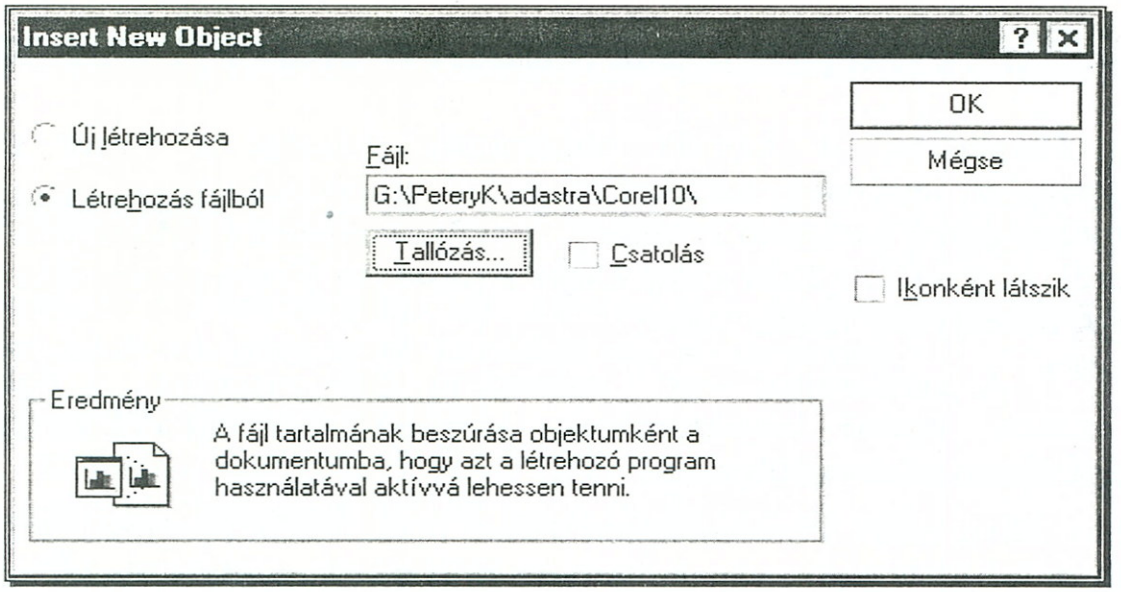
Guidelines: Kiválasztja a dokumentum összes vezetővonalát. Megfelel az **Edit** menü **Select All ▸ Guidelines** parancsának.

Nodes: Kiválasztja a dokumentum összes csomópontját. Megfelel az **Edit** menü **Select All ▸ Nodes** parancsának.

Insert New Object: Új, más alkalmazásból származó objektumot illeszt be (lásd az A-14. ábrát). Új objektumot az **Új** (New) rádiógomb választása után hozhatunk létre, de választhatjuk a **Létrehozás fájlból** (Create from file) választókapcsolót is, amellyel a háttértár valamelyik állományát illesztjük be. Megfelel az **Edit** menü **Insert New Object** parancsának.



A-14. ábra



A-15. ábra

A csatolással beillesztett objektumok megőrzik az eredetivel a kapcsolatot és követik annak változásait.

Edit Links: A csatolt objektum elérési útvonalának szerkesztését, módosítását teszi lehetővé. Megfelel az **Edit/Links** parancsnak.

Insert Barcode: Vonalkódot illeszt be. A beillesztéshez segítséget nyújt a vonalkód varázsló. Megfelel az **Edit/Insert Barcode** parancsnak.

Node Edit Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a csomópontszerkesztő dokkolt ablakot. Ennek ikonparancsai vagy a Shape formázóeszköz választása után előbukkanó tulajdonságsáv ikonjaival a kijelölt rajzelemek csomópontonként szerkeszthetők, a csomópontok egyenként törölhetők és a görbébe újabb csomópontokat illeszthetünk be. Ezeket a parancsokat kiadhatjuk a jobb egérgombbal egy csomópontra kattintva megjelenített helyi menü parancsainak kiválasztásával is.

Shape: A kiválasztott objektum csomópontonkénti szerkesztését teszi lehetővé. Szöveges rajzelemek esetén módosíthatjuk a betűközt és a sortávolságot.

Add: Egyenes- vagy görbeszakasz belsejébe kattintás után új csomópontot hoz létre (lásd az 5-17. ábrát).

Delete: Törli a kijelölt csomópontot (lásd az 5-18. ábrát).

Auto-Close Curve: Bezárja a nyitott Bézier görbét (lásd az 5-22. ábrát).

Join: Különálló görbeobjektumokat egyesít két (a Shift billentyű nyomva tartása közben kattintással vagy gumikerettel körbezárva) kijelölt csomópontjánál (lásd az 5-21. ábrát).

Break Apart: A görbét az aktuális csomópontnál két részgörbére (subpath) bontja (lásd az 5-19. ábrát).

Close: Összeköt két végponti csomópontot. Különböző rajzelemek végpontjainak összekötéséhez előbb kijelöljük, majd az **Arrange** menü **Combine** menüparancsával, illetve a Ctrl+L billentyűkombinációval kombináljuk azokat (lásd az 5-25. ábrát).

Extract: Különálló görbét hoz létre egy kijelölt algörbéből (lásd az 5-26. ábrát).

Reverse Curve: Megfordítja a vonallánc csomópontjainak sorrendjét (lásd az 5-23. ábrát).

To Line: Egyenes vonallá konvertálja a görbét (lásd az 5-28. ábrát).

To Curve: Görbévé konvertálja az egyenes vonalat.

Cusp: A kijelölt csomópontot hegyes csomóponttá alakítja (lásd az 5-29. ábrát).

Smooth: A kijelölt csomópontot sima csomóponttá alakítja (lásd az 5-27. ábrát).

Symmetrical: A kijelölt csomópontot szimmetrikus csomóponttá alakítja (lásd az 5-30. ábrát).

Auto-Reduce: Eltávolítja a görbe felesleges csomópontjait (lásd az 5-31. ábrát).

Tracking: Be- vagy kikapcsolja a csomópontok nyomkövetését. Bekapcsolva a rajzeszközökkel vagy a Pick Tool kiválasztó-eszközzel is kijelölhetjük a csomópontokat.

Scale: Nyolc fogantyút jelenít meg a kiválasztott csomópont körül, amelyekkel a görberész az egész objektumok alábbiakban ismertetett átalakításához hasonlóan nagyítható, torzítható (lásd az 5-32. ábrát)

Rotate _Skew: A kijelölt csomópontok döntését vagy forgatását teszi lehetővé (lásd az 5-33. ábrát).

Align: A kijelölt csomópontokat vízszintesen vagy függőlegesen, illetve ellenőrző pontjaikkal egymáshoz igazítja (lásd az 5-34. ábrát).

Elastic Mode: Módosítja az egérrel húzott csomópontok mozgásának módját. Az összes csomópont egyformán mozog, ha az ikont felengedtük.

Find and Replace ▸ A keresés és csere almenüje az **Edit** menüben. Objektumok keresésére és cseréjére szolgáló parancsok tartoznak ebbe az alcsoportba.

Find Objects: Elindítja a keresővarázslót. Megfelel az **Edit** menü **Find and Replace ▸ Find Objects** parancsának.

Replace Objects: A kereséshez hasonlóan működő, de a megtalált objektum cseréjét végrehajtó parancs. Megfelel az **Edit** menü **Find and Replace ▸ Replace Objects** parancsának.

Find Text: Szövegek keresésére szolgál. Megfelel az **Edit** menü **Find and Replace** ▸ **Find Text** parancsának.

Replace Text: Szövegek keresésére és cseréjére szolgál. Megfelel az **Edit** menü **Find and Replace** ▸ **Replace Text** parancsának.

Recent Search: Az elmentett keresések listája az **Edit** menü **Find and Replace** ▸ almenüjének alján.

Insert Internet Object ▸ Az Internet objektumok beillesztésére szolgáló almenü az **Edit** menüben. Az Internetre szánt dokumentumokat kiegészíthetjük speciális objektumokkal is. Ezek hibáinak keresésére is találunk eszközöket.

JAVA Applet: Java appletet illeszt be.

Embedded file: Beágyazott objektumot illeszt be.

Form Object Name: Űrlap objektumot illeszt be.

Form Object Deafault Value: Megadhatjuk az űrlap objektum alapértelmezés szerinti értékét.

Simple Button: Nyomógombot illeszt be.

Submit Button: A kitöltött űrlapot elküldő nyomógombot illeszt be.

Reset Button: Az űrlap (hibás) kitöltését – még az elküldés előtt – törlő nyomógombot illeszt be.

Radio Button: Választókapcsolót illeszt be.

Check Box: Jelölőnégyzetet illeszt be.

Text Edit Field: Szövegbeviteli mezőt illeszt be.

Text Edit Box: Szövegbeviteli keretet illeszt be.

Popup Menu: Legördölő menüt illeszt be.

Options List: Választólistát illeszt be.

Properties: Objektumok tulajdonságainak alapértelmezése, illetve kijelölt objektum esetében annak jellemzőinek beállítása.

Tool Properties: Eszköztulajdonságok beállítása.

Style Properties: Stílus tulajdonságok beállítása.

View kategória

A kategória a dokumentum munkaablakbeli megjelenése parancsait tartalmazza.

View ▸ : A **View** menüt jelentő elem.

View Manager: Megjeleníti a nézetkezelő dokkolt ablakot. Megfelel a **Window** menü **Dockers** ▸ **View Manager**, illetve a **Tools** menu **View Manager** parancsának vagy az F2 billentyű lenyomásának.

Zoom: Be- vagy kikapcsolja a nagyítás eszköztár megjelenítését. Ez az eszköztár részben az alábbi ikonokat tartalmazza.

Zoom: Nagyító eszköz. Be- vagy kikapcsolja a nagyítás eszköztárat.

Hand: Mozgatás eszköz.

Zoom Pan/One-Shot: Végrehajt egy, az ikonra kattintás után kiadott mozgatási-nagyítási parancsot, majd visszatér a korábbi művelethez.

Zoom One-Shot: Végrehajt egy, az ikonra kattintás után kiadott nagyítási parancsot, majd visszatér a korábbi művelethez.

Zoom In: A nagyító egérkurzorral jelöljük ki a nagyítási középpontot. Az egér bal gombjával kattintva kétszeresre nagyítunk. A másik lehetőség, hogy az egér bal nyomógombjának folyamatos nyomva tartása mellett bekerítjük a munkaterület felnagyítandó részét.

Zoom Out: Kicsinyítő eszköz, amellyel felére kicsinyítjük az aktuális nézetet.

Zoom 1:1: A rajzterület méretét pontosan megfelelteti az ábrázolt terület méretének. Így a képernyőn 1 cm megfelel a kinyomtatott rajz 1 cm-ének.

Zoom To Selection: A kijelölt rajzelemeknek megfelelő, a munkaablakban éppen elférő nagyítást állít be.

Zoom To Fit: A rajzterületet akkorára nagyítja, hogy azon minden rajzelem megjelenjen.

Zoom To Page: A rajzterületet úgy nagyítja fel, hogy azon a teljes nyomtatható oldal, illetve a szembenéző oldalak megjelenjenek. Megfelel a Shift+F4 billentyű-kombinációnak.

Zoom To Width: A rajzterületet a teljes nyomtatható oldal szélességéig nagyítja.

Zoom To Height: A rajzterületet a teljes nyomtatható oldal magasságáig nagyítja.

Pan: Végrehajt egy, az ikonra kattintás után kiadott dokumentum-mozgatási parancsot, majd visszatér a korábbi művelethez

400% Zoom: Négyszeres méretre nagyít.

200% Zoom: Kétszeres méretre nagyít.

100% Zoom: Nagyítás nélküli, eredeti méreteket bemutató nézetet állít be.

75% Zoom: ¾-re kicsinyít.

50% Zoom: ½-re kicsinyít.

25% Zoom: ¼-re kicsinyít.

10% Zoom: 10%-ra kicsinyít.

Zoom Levels: A nagyítás mértékét beállító lista.

Pan Left: Balra mozgatja a képet.

Pan Right: Jobbra mozgatja a képet.

Pan Up: Felfelé mozgatja a képet.

Pan Down: Lefelé mozgatja a képet.

View Quality: A megjelenítési üzemmódok kapcsolói szerepelnek ebben az alcsoportban.

Simple Wireframe: Egyszerű drótváz megjelenítést állít be. Ez a legrosszabb minőségű, de egyben a leggyorsabb megjelenítésű nézet. Megfelel a **View** menü **Simple Wireframe** parancsának. Nem jelennek meg a kitöltések, kontúrok, kihúzások, objektum-áttünések közbenső elemei, egyes objektumoknak csak a körvonalát mutatja, a színes bitképeket szürke árnyalatosan jeleníti meg.

Wireframe: Drótváz megjelenítést állít be. Megfelel a **View** menü **Wireframe** parancsának, illetve a Shift+F9 billentyűkombinációnak.

Draft: Munkaközi megjelenítés, a bitképeket kis felbontással mutatja, látszanak a kihúzások, a színátmenetes kitöltések, a tömör színek, a körvonalak. Megfelel a **View** menü **Draft** parancsának.

Normal: A PostScript és a féltónusos kitöltésen kívül látható a rajzelemek kitöltője és körvonala. Megfelel a **View** menü **Normal** parancsának.

Enhanced: Növelt minőségű nézet, újrarajzolással jeleníti meg a bitképeket, sőt a PostScript kitöltési mintákat is. Megfelel a **View** menü **Enhanced** parancsának.

Show▸: A megjelenítendő elemeket tartalmazó almenü a **View** menüben.

Toggle View: Vált a rajz utolsó két alkalmazott megjelenítési módja között (például a rajz normál és nyomtatáshű (Enhanced) megjelenítése között).

Full-screen Preview: Előzetes megtekintés, az adott nagyításban a nyomtatásnak megfelelően mutatja a dokumentumot. Szerkeszteni nem lehet ebben a nézetben. Megfelel a **View** menü **Full-Screen Preview** parancsának, vagy az F9 billentyű lenyomásának.

Preview Selected: Csak a kiválasztott objektumokat mutatja a nyomtatásnak megfelelő előzetes megtekintésben.

Refresh Window: Ha a rajz újrarajzolását megszakítottuk, akkor a képernyő tartalmát ezzel az ikonnal, illetve a **Window** menü **Refresh Window** parancsával, vagy a Ctrl+W billentyűkombinációval rajzolhatjuk újra.

Page Sorter View: Laprendező nézetbe vált. Megfelel a **View** menü **Page Sorter View** parancsának

Grid Setup: A háló beállítása. Beállíthatjuk a rács láthatóságát és a rácspontok távolságát mm-ben. Megfelel a **View** menü **Grid and Ruler Setup** parancsának, a **Tools/Options** parancs **Grid** párbeszédpanel-lapjának.

Guideline Options: A vezetővonalak beállítása. Megfelel a **View** menü **Snap To Guidelines** parancsának, illetve a **Tools/Options** parancs **Guidelines** párbeszédpanel-lapjának.

Preset Guidelines: Előre beállított helyzetű vezetővonalat határoz meg.

Snap To Grid: Be- vagy kikapcsolja a rácshoz igazodást. Bekapcsolva a kurzor egérrel csak a rácspontokban állítható meg. Numerikus elhelyezésre, koordinátás méretmegadásokra hatástalan. Megfelel a **View** menü **Snap To Grid** parancsának

Snap To Guidelines: Be- vagy kikapcsolja a vezetővonalhoz igazodást. Numerikus elhelyezésre, koordinátás méretmegadásokra hatástalan. Megfelel a **View** menü **Snap To Guidelines** parancsának.

Snap To Objects: Be- vagy kikapcsolja az objektumhoz igazodást. Bekapcsolva a kurzor egérrel csak a legközelebbi objektumhoz igazítottan állítható meg. Numerikus elhelyezésre, méretmegadásokra hatástalan. Megfelel a **View** menü **Snap To Objects** parancsának.

Snap To All: Bekapcsolja mindhárom igazodást.

Snap To None: Kikapcsolja az igazodásokat. Csak új objektumra, illetve új átalakításokra érvényes.

Drawing Units: A használt rajzi mértékegységek beállítása.

Calibrate Colors: A színek kalibrációja.

Gamut Alarm: Be- vagy kikapcsolja a színrebontással nem előállítható színekre történő figyelmeztetést.

Color Management: Megjeleníti a színkezelőt, megfelel a **Tools** menü **Color Management** parancsának. Beállíthatjuk a figyelmeztetés színét, a helyettesítő színeket, színprofilokat adhatunk meg stb.

Enable Rollover: Engedélyezi a kurzor helyzetére visszaható rollover objektumokat. Megfelel a **View** menü **Enable Rollover** parancsának.

Layout kategória

Az oldal elrendezésének, méretezésének, tájolásának, újabb oldalak beillesztésének, törlésének parancsai szerepelnek ebben az alcsoportban.

Layout ▸: A **Layout** menüt jelentő elem.

Insert Page: Új oldalakat szúr be az aktuális oldal elé vagy mögé. Nemcsak az új oldal beszúrását, hanem beállítását is lehetővé teszi. Megfelel a **Layout** menü **Insert Page** parancsának.

Delete Page: Törli az aktuális oldalt, vagy attól kezdődően több oldalt. Akkor adható ki, ha legalább két oldalt tartalmaz a dokumentumunk. Megfelel a **Layout** menü **Delete Page** parancsának.

Rename Page: Átnevezi az aktuális oldalt. Megfelel a **Layout** menü **Rename Page** parancsának.

Insert Page After: Az aktuális lap mögé szúr be egy oldalt, amelynek jellemzői megegyeznek az aktuális oldallal.

Insert Page Before: Az aktuális lap elé szúr be egy oldalt.

Delete Page: Törli az aktuális oldalt. Akkor adható ki, ha legalább két oldalt tartalmaz a dokumentumunk. Megfelel a **Layout** menü **Delete Page** parancsának.

Switch Current Page Orientation: Vált az álló és a fekvő laptájolás között. Megfelel a **Layout** menü **Switch Page Orientation** parancsának.

Go to Page: Egy adott oldalra ugrik.

Previous Page: Az aktuálist megelőző lapra lép.

Next Page: Az aktuálist követő lapra lép.

Page Setup: Megjeleníti az oldal jellemzőinek (méret, tájolás) beállítására szolgáló párbeszédpanelt. Megfelel a **Layout/Page Setup** parancsnak.

Paper: Az előre beállított, szabványos papírtípusok listája.

Size: Az aktuális oldal szélességét és magasságát beállító mező.

Portrait: Álló laptájolást állít be.

Landscape: Fekvő laptájolást állít be.

Arrange kategória

A csoport parancsaival a kijelölt objektumok igazítását, elrendezését, sorrendjét és csoportosítását szabályozzuk.

: Az **Arrange** menüt jelentő elem.

Align and Distribute: Megjeleníti a rajzelemek igazításának és eloszlásának szabályozására alkalmazható párbeszédpanelt. Megfelel az **Arrange** menü **Align and distribute** parancsának, illetve a Ctrl+A billentyűkombinációnak.

Align Left: A kijelölt rajzelemeket bal szélükhöz (a balra eső legszélső objektum széléhez) igazítja.

Align Centers Horizontally: A kijelölt rajzelemeket függőlegesen középre igazítja.

Align Right: A kijelölt rajzelemeket jobb szélükhöz igazítja.

Align Top: A kijelölt rajzelemeket felső szélükhöz igazítja.

Align Centers Vertically: A kijelölt rajzelemeket vízszintesen középre igazítja.

Align Bottom: A kijelölt rajzelemeket alsó szélükhöz igazítja.

Center to Page Vertically: A kijelölt rajzelemeket függőlegesen a lap közepére igazítja.

Center to Page Horizontally: A kijelölt rajzelemeket vízszintesen a lap közepére igazítja.

Center to Page: Az összes kijelölt rajzelem középpontját a rajzlap közepére igazítja.

Distribute Left: A kijelölt rajzelemeket a balra eső elsőtől kezdődően egyenlő távolságra osztja.

Distribute Centers Horizontally: A kijelölt rajzelemeket függőleges tengelyük figyelembe vételével egyenlő távolságra osztja.

Distribute Spacing Horizontally: A kijelölt rajzelemeket vízszintesen egyenlő távolságra osztja.

Distribute Right: A kijelölt rajzelemeket a jobbra eső elsőtől kezdődően egyenlő távolságra osztja.

Distribute Bottom: A kijelölt rajzelemeket az alulra eső elsőtől kezdődően egyenlő távolságra osztja.

Distribute Centers Vertically: A kijelölt rajzelemeket vízszintes tengelyük figyelembe vételével egyenlő távolságra osztja.

Distribute Spacing Vertically: A kijelölt rajzelemeket függőlegesen egyenlő távolságra osztja.

Distribute Top: A kijelölt rajzelemeket a felülre eső elsőtől kezdődően egyenlő távolságra osztja.

To Front: A kijelölt rajzelemet a legelső helyre, az összes többi rajzelem elé helyezi. Megfelel az **Arrange** menü **Order ▸ To Front** parancsának vagy a Shift+PgUp billentyűkombinációnak.

To Back: A kijelölt rajzelemet a legutolsó helyre, az összes többi rajzelem mögé mozgatja. Megfelel az **Arrange** menü **Order ▸ To Back** parancsának, illetve a Shift+PgDn billentyűkombinációnak.

Forward One: A kijelölt rajzelemet eggyel előrébb helyezi. Megfelel az **Arrange/Order ▸ Forward One** parancsnak, illetve a Ctrl+PgUp billentyűkombinációnak.

Back One: A rajzelemet eggyel hátrább mozgatja. Megfelel az **Arrange** menü **Order ▸ Back One** parancsának, vagy a Ctrl+PgDn billentyűkombinációnak.

In Front Of: Az előzetesen kijelölt rajzelemet közvetlenül a parancs kiadása után megjelölt rajzelem elé helyezi. Megfelel az **Arrange/Order ▸ In Front Of** parancsnak.

Behind: A kijelölt rajzelemet közvetlenül a parancs kiadása után megjelölt rajzelem mögé helyezi. Megfelel az **Arrange/Order ▸ Behind** parancsnak.

Reverse Order: A kijelölt rajzelemek sorrendjét megfordítja (az utolsó kerül legelőre, az első leghátulra stb.). Megfelel az **Arrange** menü **Order ▸ Reverse Order** parancsának.

Group: A kijelölt rajzelemeket csoportosítja. Megfelel az **Arrange** menü **Group** parancsának vagy a Ctrl+G billentyűkombinációnak.

Ungroup: Részeire bontja a kijelölt csoportokat. Megfelel az **Arrange** menü **Ungroup** parancsának vagy a Ctrl+U billentyűkombinációnak.

Ungroup All: Az összes csoportot részeire bontja. Megfelel az **Arrange** menü **Ungroup All** parancsának.

Combine: Egyetlen görbeobjektummá alakítja a kijelölt görbe- és vonalszakaszokat, szövegeket, csillagokat, spirálokat stb.-t. A kombinált objektumok a **Combine** parancs kiadása előtt utolsóként kijelölt rajzelem körvonal- és kitöltési jellemzőit veszik fel. Megfelel az **Arrange** menü **Combine** parancsának, vagy a Ctrl+L billentyűkombinációnak.

Break Apart: Szétszedi a kombinált objektumokat, akár a szimbólumokat is. A szétbontott szimbólumelemek ezután egyenként módosíthatók. Megfelel az **Arrange/Break Apart** parancsnak, illetve a Ctrl+K billentyűkombinációnak.

Convert to Curves: A kijelölt objektumot görbévé alakítja. Megfelel az **Arrange** menü **Convert To Curves** parancsának, illetve a Ctrl+Q billentyűkombinációnak.

Convert Outline To Object: A kijelölt objektum körvonalát önálló objektummá alakítja. Megfelel az **Arrange** menü **Convert Outline To Object** parancsának, illetve a Ctrl+Shift+Q billentyűkombinációnak.

Quick Weld: Tetszőleges számú, egymást legalább részban fedő rajzelemet forraszt össze.

Weld Target: A kijelölt rajzelemek összeforrasztásához csak a minta objektum megadása szükséges.

Weld: Megjeleníti a **Shaping/Weld** (forrasztás) dokkolt ablakot, amellyel az egymást átfedő rajzelemeket egymást metsző vonalaiknál egyesíthetjük. Megfelel az **Arrange** menü **Shaping ▸ Weld** parancsának vagy a **Window** menü **Dockers ▸ Shaping ▸ Weld** parancsának.

Quick Intersect: Automatikusan új objektumot hoz létre egymást átfedő objektumok közös területéből.

Intersect Target: A közös rész képzése előtt kijelölhetjük azt az objektumot, amelynek a többivel közös részét keressük.

Intersect: Megjeleníti a **Shaping/Intersect** (metszet) dokkolt ablakot, amellyel két vagy több, egymást átfedő objektum közös területéből alakíthatunk ki új objektumot. Megfelel az **Arrange** menü **Shaping ▸ Intersect** parancsának vagy a **Window** menü **Dockers ▸ Shaping ▸ Intersect** parancsának.

Quick Trim: Az utoljára kiválasztott objektumot elmetszi a többi, részben átfedő rajzelemmel.

Trim Target: Egymást részben fedő objektumok esetén megadhatjuk azt, hogy melyik a vágandó elem, amelyet a takaró objektumokkal lemetszünk..

Trim: Megjeleníti a **Shaping/Trim** (levágás) dokkolt ablakot, amellyel az utolsóként kijelölt objektumot átfedő két vagy több objektummal vághatjuk le. Megfelel az **Arrange** menü **Shaping ▸ Trim** parancsának vagy a **Window** menü **Dockers ▸ Shaping ▸ Trim** parancsának.

Lock: Zárolja a kijelölt objektumokat. Megfelel az **Arrange** vagy helyi menü **Lock Object** parancsának. A zárolással megvédhetjük a már elkészült rajzelemeket a véletlen, akaratlan módosításoktól. (Valószínűleg felcserélték a következő ikonnal.)

Unlock: Feloldja a kijelölt objektumok zárolását.

Unlock All: Feloldja az összes objektum zárolását.

Effects kategória

A csoportban foglalták össze a látványos hatásokat keltő parancsokat.

Effects ▸ : Az **Effects** menüt jelentő elem.

Add Perspective: Térhatást ad nyílt és zárt görbékhez, grafikus szövegekhez. Megfelel az **Effects/Add Perspective** parancsnak.

Envelope: Megjeleníti a befoglalógörbék kialakítására szolgáló **Envelope** dokkolt ablakot. Megfelel az **Effects** menü **Envelope** vagy a **Window** menü **Dockers ▸ Envelope** parancsának.

Blend: Megjeleníti az alakzatok közötti áttűnést készítő **Blend** dokkolt ablakot. Megfelel az **Effects** menü **Blend** vagy a **Window** menü **Dockers ▸ Blend** parancsának.

Extrude: Megjeleníti az alakzatok kihúzásának szabályozására szolgáló **Extrude** dokkolt ablakot. Megfelel az **Effects** menü **Extrude** vagy a **Window** menü **Dockers ▸ Extrude** parancsának.

Contour: Megjeleníti az alakzatok kontúr hatásának beállítására alkalmazható **Contour** dokkolt ablakot. Megfelel az **Effects** menü **Contour** vagy a **Window** menü **Dockers ▸ Contour** parancsának.

Lens: Megjeleníti a **Lens** dokkolt ablakot, amely tizenegy, a kiválasztott rajzobjektumra alkalmazható lencsét tartalmaz. Megfelel az **Effects** menü **Lens** parancsának vagy a **Window** menü **Dockers ▸ Lens** parancsának, illetve az Alt+F3 billentyűkombinációnak.

Special Effects: Megjeleníti a különleges hatásokat tartalmazó dokkolt ablakot.

Clear Effect: Törli a kijelölt objektumon alkalmazott hatást. Megfelel az **Effects** menü **Clear Effect** parancsának.

Fixed: Vált az objektumok közötti áttűnéseknél az átmeneti lépések számának megadása és az átmeneti elemek közötti távolság megadása között.

Steps: Az átmeneti lépések száma vagy az átmeneti elemek közötti távolsága.

Direction: Az áttűnés iránya.

Loop: Az átmenet készítésekor forgatást és hurkot alkalmaz.

Direct Blend: Egyenes színátmenettel rendelkező áttűnést hoz létre két objektum között. A közbeeső színeket interpolációval határozza meg.

Clockwise Blend: A színkörön az óramutató járásának megfelelő irányban színátmenettel rendelkező áttűnést hoz létre két objektum között.

Counterclockwise Blend: A színkörön az óramutató járásával ellentétes irányban színátmenettel rendelkező áttűnést hoz létre két objektum között.

Object and Color A... ▸ Object and Color Acceleration: Az áttűnés közbenső – generált – objektumai színének beállítására szolgál. Itt, vagy az interaktív eszközzel adhatjuk meg, hogy a kezdő vagy a vég elem színéhez legyenek közelebb az átmeneti objektumok színei.

Accelerate: Az áttűnés közbenső objektumai méretének beállítására szolgál.

Options ▸: Az áttűnés hatás különféle jellemzőinek beállítására szolgál.

Start and End Prop... ▸: Az áttűnés kezdő és záró rajzelemét adhatjuk meg az ikonra kattintás után.

Path Properties ▸: Az áttűnés útvonalának jellemzőit állítja be.

Copy Blend Properties: A kijelölt objektumpárra másolja az ikonra kattintás után a mutató nyíl formájúra változott egérkurzorral megjelölt rajzelem-pár áttűnési tulajdonságait.

Steps: Az átmeneti lépések száma vagy az átmeneti elemek közötti távolsága.

Attach To Path: Az átmeneti lépéseket útvonalgörbe mentén hozza létre.

Detach from Path: Az átmeneti lépéseket leválasztja az útvonalról.

Offset: A vetett árnyék eltolása az árnyékvető objektumtól.

Feathering: A vetett árnyék terjedése.

Opacity: A vetett árnyék átlátszósága.

Direction ▸: A vetett árnyék iránya.

Edges ▸: A vetett árnyék sarkainak eltűnése.

Drop Shadow Angle: A vetett árnyék dőlésszöge.

Drop Shadow Fade: A vetett árnyék eltűnése.

Drop Shadow Stretch: A vetett árnyék nyújtása.

Copy Drop Shadow Properties: Az előzetesen kijelölt célobjektumra másolja az ikonra kattintás után a mutató nyíl formájúra változott egérkurzorral megjelölt árnyék tulajdonságait.

Envelope Unconstrained Mode: Szabadon formázható burkológörbét készít. A burkológörbe hatás tetszőleges rajzelemet (grafikát, szöveget) befoglaló görbe méretének módosításával teszi lehetővé az objektum torzítását. A burkológörbe kialakításával kapcsolatos parancsokat találjuk ebben az alcsoportban.

Straight: Trapéz burkológörbét készít.

Single: Egyszerű, íves burkológörbét készít.

Double: Kettős íves burkológörbét készít.

Add New: Új burkológörbét készít.

Mode: A burkológörbébe helyezett objektum nyújtási módja.

Keep Lines: A burkológörbe készítése során megtartja az egyenes vonalakat, így azok a hatás következtében nem torzulnak.

Copy Envelope Properties: Az előzetesen kijelölt célobjektumra másolja az ikonra kattintás után a mutató nyíl formájúra változott egérkurzorral megjelölt befoglaló tulajdonságait.

Create Envelope From: A burkológörbét objektumból készítési.

Depth: A kihúzás mélysége. A vektoros rajzelemek kihúzásával a síkbeli rajznak is térhatást kölcsönözhetünk. A kihúzás hatás beállítására szolgálnak az ebbe az alcsoportba foglalt parancsok.

VP Coordinate: A perspektív eltűnési pont koordinátái.

Vanishing Point Properties: Az eltűnési pont jellemzői. Segítségével az eltűnési pont másolható másik objektumról is, illetve összehangolhatjuk az eltűnési pontokat, így a szükséges élek párhuzamosak lesznek és egy irányba tartanak.

VP Object/VP Page:

Object Fill: Objektumként tölti ki a kihúzást.

Solid: Egyetlen színnel tölti ki a kihúzást.

Shading: Színátmenettel tölti ki a kihúzást.

Rotation ▸ : A kihúzott objektum forgatása.

Reset: Visszaáll az eredeti állapotra.

Lighting ▸: A kihúzott objektum megvilágítása. Három látszólagos fényforrás helyezhető el. Ezekkel plasztikusabbá tehetjük a térhatást.

Color ▸ : A kihúzott objektum színei.

Bevels ▸ : A kihúzott objektum sarkainak lecsapása.

Copy Extrude Properties: Az előzetesen kijelölt célobjektumra másolja az ikonra kattintás után a mutató nyíl formájúra változott egérkurzorral megjelölt objektum kihúzási jellemzőit.

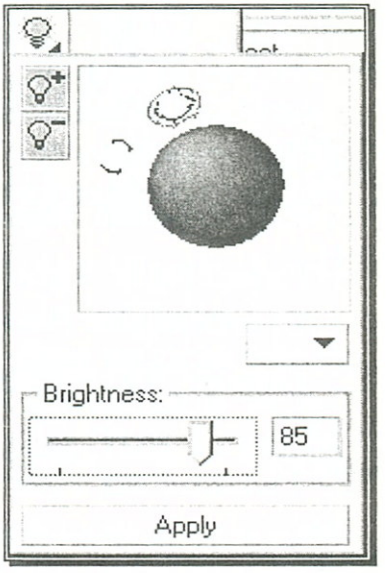
Depth: A bittérképes kihúzás mélysége. A kihúzandó rajzelem itt is vektoros, de a kihúzás során bitképes mintákat alkalmazunk.

Extrude Rotation: Extrude Rotation: A kihúzás elforgatása.

Ambient Light: Szórt fény.

Bevels: A kihúzott objektum sarkainak levágása.

Point Light: Pontfény megvilágítás. Többféle (eltérő helyen lévő és különböző fényerejű) pontszerű fényforrást is elhelyezhetünk. A fényerőt a **Brightness** csúszkán, illetve az utána következő mezőben állítjuk be (lásd az A-16. ábrát). A fényforrásokat az ikonnal adjuk az ábrához és kijelölésük után az ikonnal töröljük. A fényforrás színét a nyomógombbal megjelenített listáról választjuk ki.



A-16. ábra

To Center: Az objektum körvonalától annak közepe felé, az objektum közepéig képezi a kontúrt. Ezzel a hatással az objektum kitöltője és körvonala között képezhetünk átmenetet. Ekkor az eredeti körvonallal koncentrikus rajzelemek jönnek létre.

Inside: Az objektum körvonalától annak belseje felé készít átmenetet, de itt a lépések számát is megadhatjuk.

Outside: Az objektum körvonalától kifelé készít átmenetet.

Contour Offset: Az átmeneti objektumok közötti távolság.

Contour Steps: A kontúr hatással készülő átmeneti objektumok száma.

Steps and Offset: A kontúr hatással készülő átmeneti objektumok száma és a közöttük lévő távolság.

Linear: Egyenes színátmenetet alkalmaz a kontúr két határoló objektuma között. A közbeeső színeket interpolációval határozza meg.

Clockwise: A színkörön az óramutató járásának megfelelő irányban található színekkel képez átmenetet a kontúr két határoló objektuma között.

Counterclockwise: A színkörön az óramutató járásával ellentétes irányban található színekkel képez átmenetet a kontúr két határoló objektuma között.

Outline Color: A körvonal színe.

Fill Color: A rajzelemet kitöltő szín. Az átmenetes színkitöltés kezdő színe.

End Fountain Fill Color: Az átmenetes színkitöltés záró színe.

Copy Contour Properties: Az előzetesen kijelölt célobjektumra másolja az ikonra kattintás után a mutató nyíl formájúra változott egérkurzorral megjelölt objektum kontúr hatásának jellemzőit.

Object and Color A... : A kontúrobjektumok és színek eltolása. A kontúr hatással készülő átmeneti objektumok között lévő távolság beállítása.

Push, Pull: Az egér húzásával a rajzelemen húzás és nyomás torzító hatását érvényesíthetjük. A torzítás alkalmazható grafikus szövegen is.

Zipper: Az egér húzásával a rajzelemen szaggatott torzító hatást érvényesíthetünk.

Twister: Az egér húzásával a rajzelemen csavarás torzító hatást érvényesíthetünk.

Add New: Új torzítási hatást ad a kijelölt objektumhoz.

Push and Pull Distortion Amplitude: A húzó-nyomó torzítás kitérésének mérete. Beállítható az interaktív eszközzel is.

Zipper Distortion Amplitude: A szaggatott torzítás szaggatásainak mérete. Beállítható az interaktív eszközzel is.

Zipper Distortion Frequency: A szaggatott torzítás szaggatásainak gyakorisága.

Random Distortion: Véletlenszerű torzítást állít be.

Smooth Distortion: Elsimítja a kiemelkedő torzításokat.

Local Distortion: Helyileg érvényesülő torzítást állít be.

Clockwise: Az óramutató járásának irányában forgat. (Twister torzításnál van jelentősége).

Counterclockwise: Az óramutató járásával ellentétes irányban forgat.

Additional Degrees: A vízszintestől mért szöggel módosítjuk a torzítást.

Complete Rotations: A teljes körben érvényesülő (360 fokos) torzítások (a keletkező spirálkar fordulatok) száma.

Center: A lehetőségekhez mérten középpontosan szimmetrikus torzítást állít be, illetve a torzítást az objektum közepétől érvényesíti..

Convert To Curves: Görbévé alakítja az alakzatot. Megfelel a Ctrl+Q billentyűkombinációnak, illetve az **Arrange/Convert To Curves** parancsnak.

Copy Distortion Properties: Az előzetesen kijelölt célobjektumra másolja az ikonra kattintás után a mutató nyíl formájúra változott egérkurzorral megjelölt objektum torzítási hatásának jellemzőit.

PowerClip ▸: A **PowerClip** almenüt jelentő elem. Az **Effects** menü **PowerClip** almenüjének parancsaival a munkaablakba töltött bitképet egy befoglaló idomnak adhatjuk át. A hatást beállító ikonparancsok szerepelnek ebben az alcsoportban.

Place Inside Container: A kijelölt bitképet a parancs kiadása után megjelölt befoglaló idomba tölti. Megfelel az **Effects/PowerClip ▸ Place Inside Container** parancsnak.

Extract Contents: Kivonja a befoglalóból a tartalmat.

Edit Contents: A befoglalóval való kapcsolat megőrzése mellett módosíthatunk a bitképen. Megfelel az **Effects/PowerClip ▸ Edit Contents** parancsnak. A bitkép szerkesztését ekkor az **Effects/ PowerClip ▸ Finish Editing This Level** paranccsal vagy a következő ikonnal fejezzük be.

Finish Editing This Level: A bitkép szerkesztésének vége.

Lock Contents to Powerclip: Zárolja a hatás eredményét.

Rollover ▸: A **Rollover** almenüt jelentő elem az **Effects** menüben.

Create Rollover: A kijelölt rajzelemből a weblapokon a kurzor helyzetére reagáló rollover objektumot készít. Megfelel az **Effects** menü **Rollover ▸ Create Rollover** parancsának.

Extract Rollover Objects: Kivonja a rollover objektumot. Megfelel az **Effects** menü **Rollover ▸ Extract Rollover Objects** parancsának.

Edit Rollover: A kijelölt rollover objektum szerkesztése. Megfelel az **Effects** menü **Rollover ▸ Edit Rollover** parancsának.

Finish Editing Rollover Object: A rollover objektum szerkesztésének vége. Megfelel az **Effects** menü **Rollover ▸ Finish Editing Rollover Object** parancsának.

Copy Effect ▸: Hatás másolásának almenüje, eredetileg az **Effects** menüben jelenik meg.

Clone Effect ▸: Hatás klónozásának almenüje, eredetileg az **Effects** menüben jelenik meg.

Convert to Bitmap: A kijelölt rajzelemeket bittérképes (raszteres) képpé alakítja. Megfelel a **Bitmaps** menü **Convert to Bitmap** parancsának.

Edit Bitmap: Bittérkép szerkesztése. Megfelel a **Bitmaps** menü **Edit Bitmap** parancsának.

Crop Bitmap: Bittérkép vágása. Megfelel a **Bitmaps/Crop Bitmap** parancsnak.

Trace Bitmap: Bittérkép vektorossá alakítása. Megfelel a **Bitmaps** menü **Trace Bitmap** parancsának.

Resample: Bittérkép átméretezése. Megfelel a **Bitmaps** menü **Resample** parancsának.

Resolve Link: Feloldja a külső bitkép csatolását, ezzel elveszítjük a kapcsolatot a külső állománnyal. Megfelel a **Bitmaps** menü **Resolve Link** parancsának.

Update From Link: Külső csatolás frissítése. Ezzel a paranccsal a külső állományban időközben bekövetkezett változások megjeleníthetők a hivatkozó dokumentumban is. Megfelel a **Bitmaps** menü **Update From Link** parancsának.

Apply ICC Profile: ICC színprofilt alkalmaz.

Bitmap Color Mask: Bittérképes színmaszk, amellyel egyes színek kivonhatók, helyettesíthetők. Megfelel a **Bitmaps** menü **Bitmap Color Mask** parancsának.

Mode ▸: Színes megjelenítési üzemmódok almenüje a **Bitmaps** menüben (lásd a 6-13. ábrát). Az alcsoport parancsaival konvertáljuk a bitképeket más felbontásba. Az átalakítással a képméret is változik.

Black and White (1 bit): Fekete/fehér üzemmódot állít be. Megfelel a **Bitmaps** menü **Mode ▸ Black and White (1 bit)** parancsának.

Grayscale (8 bit): Szürkeárnyalatos üzemmódot állít be. Ebben az üzemmódban 256 szürke árnyalatot jeleníthetünk meg. Megfelel a **Bitmaps** menü **Mode ▸ Grayscale (8 bit)** parancsának.

Duotone (8 bit): Kéttónusú üzemmódot állít be. Ebben az üzemmódban a színeket két alapszín keverésével állítjuk elő. Megfelel a **Bitmaps** menü **Mode ▸ Duotone (8 bit)** parancsának.

Paletted (8 bit): Színpalettás üzemmódot állít be. Ebben az üzemmódban 256 egyénileg beállított színt alkalmazhatunk. Megfelel a **Bitmaps** menü **Mode ▸ Paletted (8 bit)** parancsának.

RGB Color (24 bit): A vörös, zöld és kék alapszíneket alkalmazó üzemmódot állít be. Megfelel a **Bitmaps** menü **Mode ▸ RGB Color (24 bit)** parancsának.

Lab Color (24 bit): A CIE Lab színmódját alkalmazó üzemmódot állítja be. Megfelel a **Bitmaps** menü **Mode ▸ Lab Color (24 bit)** parancsának.

CMYK Color (24 bit): A nyomdászatban alkalmazott négy (cián, bíbor, sárga, fekete) alapszínt alkalmazó üzemmódot állítja be. Megfelel a **Bitmaps** menü **Mode ▸ CMYK Color (24 bit)** parancsának.

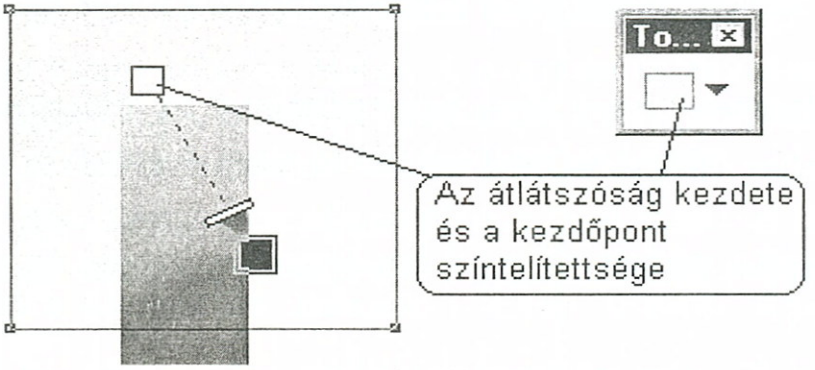
Inflate Bitmap ▸ : A bitkép átméretezésére szolgáló almenü a **Bitmaps** menüben.

Auto Inflate Bitmap: Automatikusan csökkenti a bitkép színeinek számát. Megfelel a **Bitmaps** menü **Inflate Bitmap** ▸ **Auto Inflate Bitmap** parancsának.

Manually Inflate Bitmap: Kézi beállítás után csökkenti a bitkép színeinek számát. Megfelel a **Bitmaps** menü **Inflate Bitmap** ▸ **Manually Inflate Bitmap** parancsának.

Edit Transparency: Átlátszóság szerkesztése, azaz a kijelölt rajzelemek átlátszósági tulajdonságainak módosítása. Megjeleníti az **Uniform, Fountain, Pattern** vagy **Texture Transparency** párbeszédpanelt (a következő lista kiválasztott elemétől függően), amelyen az áttetsző rajzelem tulajdonságait rögzíthetjük.

First Transparency Picker: Beállítja az átlátszóság kezdetén a színtelítettség mértékét (lásd az A-16. ábrát).



A-16. ábra

Freeze: Benyomva rögzíti az átlátszó objektum kitöltési jellemzőit, így az még az objektum elmozgatása után is megtartja a létrehozott mintázatot (esetleg a mozgatás következtében már nincs is takart objektum). Ha az ikont felengedjük, akkor a program a mozgatáskor a logikai műveleteket mindig az aktuális takaró és takart objektumok között hajtja végre.

Starting Transparency: Csúszka, amely az átlátszóság kezdő értékét állítja be 0 (nem átlátszó) – és 100 (teljesen átlátszó) értékek között.

Transparency Midpoint: Az objektum közepén az átlátszóság értékét állítja be 0 (nem átlátszó) – és 100 (teljesen átlátszó) értékek között.

Ending Transparency: Az átlátszóság végső értékét állítja be 0 (nem átlátszó) – és 100 (teljesen átlátszó) értékek között.

Clear Transparency: Törli a kijelölt objektum átlátszósággal kapcsolatos tulajdonságait.

Transparency Operation: Lista, amelynek elemei az átlátszó objektum és a takart objektumok képpontjai közötti logikai műveleteket állítják be.

Transparency Type: Az átlátszóság hatás előre beállított mintái.

Copy Transparency: Átmásolja a kijelölt objektumra az ikon lenyomása után megjelölt objektum átlátszósággal kapcsolatos tulajdonságait.

Fountain Transparency: Színátmenetes takaró objektumot alkalmaz az átlátszóság hatásban.

Linear: Vonalas színátmenetes takaró objektumot alkalmaz az átlátszóság hatásban.

Radial: Sugaras színátmenetes takaró objektumot alkalmaz az átlátszóság hatásban.

Conical: Kúpos színátmenetes takaró objektumot alkalmaz az átlátszóság hatásban.

Square: Gúlás színátmenetes takaró objektumot alkalmaz az átlátszóság hatásban.

Two-Color: Kétszínes takaró objektumot alkalmaz az átlátszóság hatásban.

Full Color: Teljes (négy) színes takaró objektumot alkalmaz az átlátszóság hatásban.

Bitmap: Bittérképes kitöltésű takaró objektumot alkalmaz az átlátszóság hatásban.

Texture Library: Textúra mintázatos kitöltések könyvtára az átlátszóság hatásban részt vevő takaró objektum beállítására..

Transform kategória

Transformations ▸: Az **Arrange** menü **Transformations** almenüje. Az objektumok átalakítására szolgáló dokkoló ablakok megjelenítését végző parancsok találhatók ebben az alcsoportban. A dokkolt ablakokat megjeleníthetjük a **Window** menü **Dockers** ▸ **Transformations** almenüjének parancsaival is.

Position: Megjeleníti vagy elrejti az objektum pontos elhelyezését biztosító dokkolt ablakot. Megfelel a **Window** menü **Dockers** ▸ **Transformations** ▸ **Position** parancsának, illetve az Alt+F7 gyorsbillentyűnek.

Rotate: Be- vagy kikapcsolja az objektumok forgatására szolgáló dokkolt ablakot. Megfelel a **Window** menü **Dockers** ▸ **Transformations** ▸ **Rotate** parancsának, illetve az Alt+F8 billentyűkombinációnak.

Scale: Megjeleníti vagy elrejti a **Scale** dokkolt ablakot, amellyel a kijelölt rajzelemek nagyíthatók, tükrözhetők. Megfelel a **Window** menü **Dockers** ▸ **Transformations** ▸ **Scale** parancsának, illetve az Alt+F9 billentyűkombinációnak.

Size: Megjeleníti vagy elrejti a **Size** dokkolt ablakot, amellyel a kijelölt rajzelemek mérete arányosan vagy vízszintes és függőleges értelemben eltérő mértékben, tehát torzítottan (adott abszolút méretűre) megváltoztatható. Megfelel a **Window** menü **Dockers** ▸ **Transformations** ▸ **Size** parancsának, illetve az Alt+F10 billentyűkombinációnak.

Skew: Be- vagy kikapcsolja az objektumok döntésére szolgáló **Skew** dokkolt ablakot. Megfelel a **Window** menü **Dockers** ▸ **Transformations** ▸ **Skew** parancsának.

Position: Az objektum pontos elhelyezésére szolgáló mező.

Size: Az objektum pontos méretének megadására használható mező.

Scale: A nagyítás pontos meghatározására szolgáló mező.

Nonproportional Scaling/Sizing Ratio: A nagyítás és méretezés mezők mögött található kapcsoló típusú ikon, amellyel válthatunk a két (vízszintes és függőleges) irányú mező egyforma arányú, vagy eltérő módosítása között.

Apply to Duplicate: Lenyomott állapotában a fenti átalakító ikonokkal másolatot hozunk létre és az eredeti változatlanul hagyása mellett azon hajtjuk végre az átalakítást. Hasonló a szerepe az átalakító dokkolt ablakok **Apply to Duplicate** nyomógombjának.

Relative to Object: Lenyomva az elmozdulás nem abszolút értékben, hanem az objektum eredeti helyzetéhez képest értendő, azaz ekkor az eredeti és az új hely közötti távolságot adjuk meg.

Angle: Az elforgatás szöge.

Mirror: Vízszintesen vagy függőlegesen tükrözi a kijelölt objektumokat.

Center of Rotation: Az objektum forgatási középpontjának koordinátái.

Skew: A döntés szöge vízszintes vagy függőleges irányban.

Clear Transformations: Törli a kijelölt objektumok átalakításait.

Fill and Outline kategória

A kitöltések és körvonalszínek beállítására szolgáló ikonok találhatók ebben a csoportban. Ezeknek a jellemzőknek beállítása előzetes rajzelem-kiválasztás nélkül az alapértelmezés szerinti tulajdonságokat szabja meg.

Color: Megjeleníti a **Color** dokkolt ablakot. Megfelel a **Window** menü **Dockers** ▸ **Color** parancsának.

Color: Megjeleníti a kitöltést szabályozó **Fill Color** párbeszédpanelt. Az ikonra kattintás megfelel a Shift+F11 billentyűkombinációnak, vagy a munkaablak jobb alsó sarkában látható kitöltési jelre mért kettős kattintásnak.

Fountain: Megjeleníti a színátmenetes kitöltést szabályozó párbeszédpanelt. Megfelel az F11 gyorsgomb lenyomásának.

Pattern: Megjeleníti a mintázatos kitöltés beállítására szolgáló párbeszédpanelt.

Two-Color: Megjeleníti a kétszínű mintázatos kitöltést szabályozó párbeszédpanelt.

Full-Color: Megjeleníti a teljes színes mintázatos kitöltést szabályozó párbeszédpanelt.

Full-Color Bitmap Pattern: Megjeleníti a teljes színes bitkép-mintázatos kitöltést szabályozó párbeszédpanelt.

Texture: Megjeleníti a teljes színes anyagmintázatos kitöltést szabályozó párbeszédpanelt.

PostScript: Megjeleníti a PostScript mintázatos kitöltést szabályozó párbeszédpanelt.

Overprint Fill: A többszínnyomás nyomólemezeinek illesztési hibáinak csökkentése, a megfelelő fedés érdekében alkalmazhatjuk a felülnyomó kitöltést. Felülnyomásra lehet szükség, ha a dokumentum egymás mellett jelentősen eltérő díszítőszíneket tartalmaz. A felülnyomás az ilyenkor keletkező lyukakat szünteti meg. A sötétebb színnel nyomjuk felül a világosabbat.

Drape Fills: Benyomott állapotában összehangolja a kihúzott objektumok oldalainak színkitöltését.

No Fill: Törli a kitöltés tulajdonságot.

White: Fehér kitöltést állít be.

10% Black: 10%-os fekete kitöltést állít be.

20% Black: 20%-os fekete kitöltést állít be.

30% Black: 30%-os fekete kitöltést állít be.

40% Black: 40%-os fekete kitöltést állít be.

50% Black: 50%-os fekete kitöltést állít be.

60% Black: 60%-os fekete kitöltést állít be.

70% Black: 70%-os fekete kitöltést állít be.

80% Black: 80%-os fekete kitöltést állít be.

90% Black: 90%-os fekete kitöltést állít be.

100% Black: 100%-os fekete kitöltést állít be.

Edit Fill: A színt a színmodellek komponenseivel, az Edit Fill ikonnal megjelenített Uniform Fill párbeszédpanelen, illetve a **Color** színbeállító ablakban választjuk ki.

Fill Type: A kitöltés típusa.

Uniform Fill Type: Egyöntetű kitöltés, homogén színminta alapján.

First Color Component: Az alkalmazott színmodellnek megfelelő első komponens.

Second Color Component: Az alkalmazott színmodellnek megfelelő második komponens.

Third Color Component: Az alkalmazott színmodellnek megfelelő harmadik komponens.

Fourth Color Component: Az alkalmazott színmodellnek megfelelő negyedik komponens.

Uniform Fill Palette: A kitöltő színminta palettája.

SM: Kisméretű csempéket állít be a csempeszerű kitöltéshez.

MD: Közepes méretű csempéket állít be a csempeszerű kitöltéshez.

LG: Nagyméretű csempéket állít be a csempeszerű kitöltéshez

Edit Tiling of Pattern:

Transform Fill: Kitöltés átalakítása.

Create Pattern: Egyéni mintázat szerkesztése.

Postscript Fill Textures: Postscript mintázatos kitöltések.

Texture Library: Mintaelem könyvtár mintázatos kitöltésekhez.

Regenerate Texture: Véletlenszerűen újraépíti a textúra mintázatos kitöltést.

Texture Options: Textúra mintázatos kitöltések beállítási lehetőségei.

Pen: Megjeleníti vagy elrejti a rajzeszköz-beállító dokkolt ablakot.

None: Megszünteti a körvonalat.

Overprint Outline: A többszínnyomás nyomólemezeinek illesztési hibáinak csökkentése, a megfelelő fedés érdekében alkalmazhatjuk a felülnyomó körvonalat.

Hairline: Hajszálvékony (0,076 mm vastag) körvonalat állít be.

1/2 pnt: ½ pontos (0,176 mm vastag) körvonalat állít be.

1 pnt: 1 pontos (0,353 mm vastag) körvonalat állít be.

2 pnt: 2 pontos (0,7353 mm vastag) körvonalat állít be.
4 pnt: 4 pontos (1,411 mm vastag) körvonalat állít be.
8 pnt: 8 pontos (2,822 mm vastag) körvonalat állít be.
12 pnt: 12 pontos (4,233 mm vastag) körvonalat állít be.
16 pnt: 16 pontos (5,644 mm vastag) körvonalat állít be.
20 pnt: 20 pontos (7,056 mm vastag) körvonalat állít be.
24 pnt: 24 pontos (8,467 mm vastag) körvonalat állít be.
White: Fehér körvonalszínt állít be.
10% Black: 10%-os fekete körvonalszínt állít be.
20% Black: 20%-os fekete körvonalszínt állít be.
30% Black: 30%-os fekete körvonalszínt állít be.
40% Black: 40%-os fekete körvonalszínt állít be.
50% Black: 50%-os fekete körvonalszínt állít be.
60% Black: 16%-os fekete körvonalszínt állít be.
70% Black: 70%-os fekete körvonalszínt állít be.
80% Black: 80%-os fekete körvonalszínt állít be.
90% Black: 90%-os fekete körvonalszínt állít be.
100% Black: 100%-os fekete körvonalszínt állít be.
Outline Color: A körvonal színe.
Outline Width: A körvonal vastagsága.
Mesh Fills ▸ : Az interaktív valósághű kitöltés almenüje.
Copy Mesh Fill Properties: Az interaktív valósághű kitöltés másolása.
Clear Mesh: Az interaktív valósághű kitöltés törlése.
Grid Size: Az interaktív valósághű kitöltés rácsmérete. A rács mozgatásával feszítjük rá a tárgyra a kitöltést, tehát a nagyobb érték pontosabb illeszkedést eredményezhet, viszont sokkal nagyobb igényei vannak a géppel szemben.

Text kategória

A dokumentum szövegének formázásával kapcsolatos parancsok. A kijelölt szövegrész stílusának módosítására vagy az aktuális stílus beállítására szolgálnak.

Text ▸ : A **Text** menüt jelentő elem.

Font List: Karakterkészlet-választó lista. Megfelel a Ctrl+T billentyűkombinációnak, vagy a **Text** menü **Format Text** parancsával megjelenített párbeszédpanel betűtípus-beállító listájának.

Font Size List: Szabványos karakterméret-választó lista, amelyen az aktuális karakterkészlet altípusaiból választhatunk.

Font Weight List: Szabványos karakterszélesség-választó lista, amelyen az aktuális karakterkészlet altípusaiból választhatunk. Ezek beállíthatók a következő két ikonnal is.

Bold: Félkövér írásmódot állít be. Nem mindegyik karakterkészlet alkalmas megjelenítésére. Ha nem jelöltünk ki szöveget, akkor a félkövér szedés a kurzornál kezdődik.

Italic: Dőlt írásmódot állít be. Nem mindegyik karakterkészlet alkalmas megjelenítésére. Ha nincs szöveg kijelölve, akkor a dőlt szedés a beszúrási pontnál kezdődik.

Underline: Aláhúzott írásmódot állít be. Ha nincs szöveg kijelölve, akkor az aláhúzás a beszúrási pontnál kezdődik.

Superscript: Felső index stílust állít be.

Subscript: Alsó index stílust állít be.

All Capitals: Minden betűt nagybetűvel ír (vegyük figyelembe, hogy némely karakterkészletben – például ALGERIAN, Perpetua titling, Trajan, **STENCIL**, **STOPD** stb. – nincs kisbetű).

All Small Capitals: Minden betűt kisbetű méretű nagybetűre cserél (lásd a fenti megjegyzést is).

HTML Font Size List: HTML betűméret-választó lista.

Font Size Increase: Egy ponttal növeli a karakterméretet.

Font Size Decrease: Egy ponttal csökkenti a karakterméretet.

Font Size Next Combo Size: A betűméret-választó lista aktuálisat követő méretét állítja be.

Font Size Previous Combo Size: A betűméret-választó lista aktuálisat megelőző méretét állítja be.

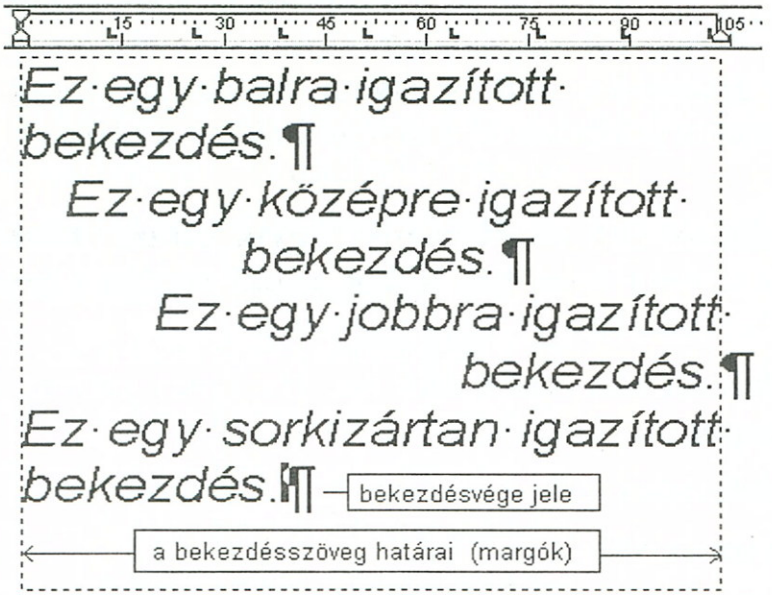
Format Text: Megjeleníti a **Format Text** párbeszédpanelt, amelyen a karaktereket, igazítást és térközöket állíthatjuk be.

Convert Text: A kijelölt grafikus szöveget bekezdésszöveggé, a bekezdésszöveget grafikus szöveggé alakítja. Megfelel a **Text** menü **Convert** parancsának.

Make Text Web compatible: HTML kompatíbilis formátumot alkalmaz a kijelölt szövegen.

Edit Text: A kijelölt szövegobjektum utólagos szerkesztése, formázása az **Edit Text** párbeszédpanelen. Megfelel a **Text** menü **Edit Text** parancsának.

Horizontal Alignment ▸: Az aktuális vízszintes igazítás (jelenleg: kikapcsolja a vízszintes igazítást) illetve az ikon jobb oldalára kattintva megjelenített listán az alábbi választható igazítások érvényesíthetők.



A-17. ábra

Left Alignment: Balra, a bal oldali szövegkeret margójához igazítja az aktuális, a szöveges kurzort tartalmazó bekezdést, egyúttal eltávolítja az esetleg alkalmazott egyéb eltolási hatásokat.

Center Alignment: Vízszintesen középre, az aktuális oldal vagy szövegkeret képzeletbeli középvonala köré igazítja az aktuális bekezdés sorait.

Right Alignment: Jobbra, a jobb oldali szövegkeret margójához igazítja az aktuális bekezdést.

Full Alignment: A szóközöket automatikusan úgy igazítja, hogy a sorok a jobb és bal margóhoz igazodjanak, a jobb és bal margóval egyaránt párhuzamos sorkezdetet, sorvéget alakítva ki, azaz sorkizártan igazítja az aktuális bekezdést. A sorvégi szóközöket a sor belsejében található szóközök mentén szórja szét. A bekezdés utolsó sora balra igazított lesz.

Force Full: Ez az ikon is sorkizártan igazít, de a bekezdés utolsó sorát is kinyújtja a bekezdésszöveg jobb szegélyéig. A bekezdés az Enter billentyű lenyomásáig tart, végét a ¶ karakter jelöli, amely csak akkor látszik, ha az ¶ ikont

lenyomtuk, vagy kiadtuk a **Text** menü **Show Non-Printing Characters** parancsát, illetve megnyomtuk a Ctrl+Shift+C billentyűkombinációt.

None: Megszünteti az igazítást. Hasonlóan a balra igazításhoz, ez az ikon is a bekezdésszöveg bal margója mellé igazítja a szöveget. A jobb oldali margóval nem lesz párhuzamos a bekezdésszöveg jobb széle. Ez az igazítás változatlanul hagyja az eltolt vagy egalizált betűket.

Vertical Alignment: Az aktuális függőleges igazítás (jelenleg: a keret tetejéhez igazítás) illetve az ikon jobb oldalára kattintva megjelenített listán az alábbi választható igazítások érvényesíthetők.

Top: A keret tetejéhez igazítja a szövegkeret tartalmát.

Center: Függőlegesen a keret közepéhez igazítja a szövegkeret tartalmát.

Bottom: A keret aljához igazítja a szövegkeret tartalmát.

Full: A kereten belül függőlegesen szétosztja a sorokat.

1 Line Spacing: 1 soros sortávolságot alkalmaz a bekezdésen belül.

1.5 Line Spacing: 1.5 soros sortávolságot alkalmaz a bekezdésen belül.

2 Line Spacing: 2 soros sortávolságot alkalmaz a bekezdésen belül.

Fit Text To Frame: Kitölti a szöveggel a szövegkeretet. Megfelel a **Text** menü **Fit Text To Frame** parancsának.

Show/Hide Drop Cap: Iniciálét alkalmaz vagy szüntet meg.

Default Style to Edit: Ha nincs objektum kiválasztva, akkor beállíthatjuk, hogy mi legyen az alapértelmezés szerinti stílus.

Bullet: Bajusszal kezdődő, azaz felsorolásjellel jelölt bekezdést hoz létre vagy megszünteti ezt a jellemzőt. A bajusz formáját a **Text** menü **Format Text** parancsával, illetve a Ctrl+T billentyűkombinációval megjelenített párbeszédpanel **Effects** lapján állítjuk be.

Indent+: Növeli a bekezdésszöveg behúzását, vagyis a bekezdés bal szélének a bal margótól, illetve bekezdésszöveg kerettől mért távolságát.

Indent–: Csökkenti a bekezdésszöveg behúzását, vagyis a bekezdés bal szélének a bal margótól, illetve bekezdésszöveg kerettől mért távolságát. A behúzások beállíthatók a **Text** menü **Format Text** parancsával, illetve a Ctrl+T billentyűkombinációval megjelenített párbeszédpanel **Align** lapján pontosan, vagy a vízszintes vonalzó csúszkáinak eltolásával is. A vízszintes vonalzó csúszkáival azt is megtehetjük, hogy az első sor számára a bekezdés többi sorától különböző bal oldali behúzást margót állítunk be, mint a bekezdés többi sora számára (A-18. ábrát).

A-18. ábra

Space Before and After Paragraph: A bekezdés előtti és utáni (a következő bekezdésig terjedő) térköz.

Line Spacing: Sortávolság a bekezdésen belül.

Character Spacing: Karakterek távolsága.

Word Spacing: Szavak távolsága.

Horizontal Text: Vízszintes irányítottságú szöveg.

Vertical Text: Függőleges irányítottságú szöveg.

Move Left 1 Character: Balra mozgatja a kurzort egy karakterrel.

Move Right 1 Character: Jobbra mozgatja a kurzort egy karakterrel.

Move Left 1 Word: Balra mozgatja a kurzort egy szóval.

Move Right 1 Word: Jobbra mozgatja a kurzort egy szóval.

Move Up 1 Line: Egy sorral feljebb mozgatja a kurzort.

Move Down 1 Line: Egy sorral lejjebb mozgatja a kurzort.

Move to Beginning of Line: A sor elejére mozgatja a kurzort.

Move to End of Line: A sor végére mozgatja a kurzort.

Move Up 1 Paragraph: 1 bekezdéssel feljebb mozgatja a beszúrási pontot, azaz a kurzor aktuális helyét.

Move Down 1 Paragraph: 1 bekezdéssel lejjebb mozgatja a beszúrási pontot.

Move Up 1 Frame: 1 kerettel feljebb mozgatja a beszúrási pontot.

Move Down 1 Frame: 1 kerettel lejjebb mozgatja a beszúrási pontot.

Move to Beginning of Frame: A keret elejére mozgatja a beszúrási pontot.

Move to End of Frame: A keret végére mozgatja a beszúrási pontot.

Move to Beginning of Text: A dokumentum szövegének első karakterére mozgatja a beszúrási pontot.

Move to End of Text: A dokumentum szövegének utolsó karakterére mozgatja a beszúrási pontot.

Select Left 1 Character: Kiválaszt egy karaktert balra.

Select Right 1 Character: Kiválaszt egy karaktert jobbra.

Select Left 1 Word: Kiválaszt egy szót balra.

Select Right 1 Word: Kiválaszt egy szót jobbra.

Select Up 1 Line: Kiválaszt egy sort felfelé.

Select Down 1 Line: Kiválaszt egy sort lefelé.

Select Up 1 Paragraph: A beszúrási ponttól felfelé kiválaszt egy bekezdést.

Select Down 1 Paragraph: A beszúrási ponttól lefelé kiválaszt egy bekezdést.

Select Up 1 Frame: A beszúrási ponttól felfelé kiválaszt egy szövegkeretet.

Select Down 1 Frame: A beszúrási ponttól lefelé kiválaszt egy szövegkeretet.

Select to Beginning of Line: A beszúrási ponttól a sor elejéig választ ki.

Select to End of Line: A beszúrási ponttól a sor végéig választ ki.

Select to Beginning of Frame: A beszúrási ponttól a keret elejéig választ ki.

Select to End of Frame: A beszúrási ponttól a keret végéig választ ki.

Select to Beginning of Text: A beszúrási ponttól a dokumentum elejéig választ ki.

Select to End of Text: A beszúrási ponttól a dokumentum végéig választ ki.

Delete Word to Left: Törli a kurzor előtti szót.

Delete Word to Right: Törli a kurzort követő szót.

Increase Kerning: Növeli a betűk automatikus alávágásnál alkalmozott közt. Ennek az egymás fölé nyúló betűk (AV, AW, AY stb.) esetében van jelentősége.

Decrease Kerning: Csökkenti a betűk automatikus alávágásnál alkalmozott közt.

Fit Text To Path: A kijelölt grafikus szöveget az ikonra kattintás után a mutató nyíl formájúra változott egérkurzorral megjelölt útvonalra igazítja. Megfelel a **Text** menü **Fit Text To Path** parancsának.

Distance from Path: A grafikus szöveg távolsága az útvonaltól.

Horizontal Offset: Beállítja a szövegnek az útvonalgörbe elejétől mért távolságát.

Place on Other Side: A szöveget középpontos tükrözéssel áthelyezi az útvonalgörbe másik oldalára.

Text Orientation: Beállítja a vonalra illesztett szöveg karakterei függőleges tengelyének irányát (párhuzamos, sugárirányú stb.).

Vertical Placement: Beállítja a szövegnek az útvonalgörbéhez viszonyított függőleges helyzetét (alatta, fölötte megy stb.).

Text Placement: Beállítja a szövegnek az útvonalgörbéhez viszonyított vízszintes helyzetét (az útvonalgörbe elejére, közepére vagy végéhez illesztett).

Align To Baseline: A szöveg karaktereit az alapvonalra igazítja. Megfelel a **Text** menü **Align To Baseline** parancsának.

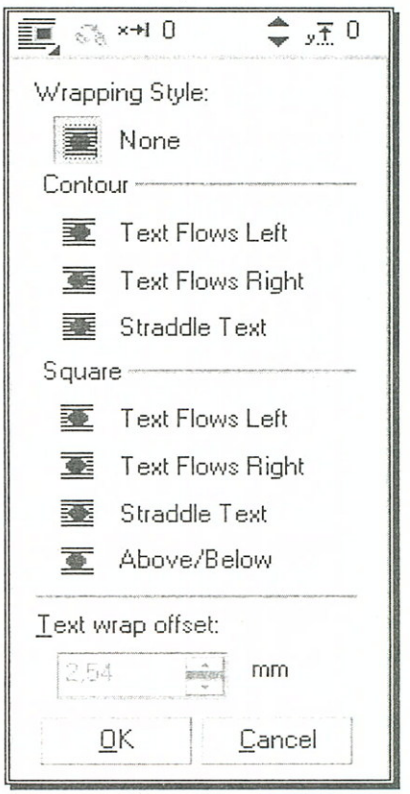
Straighten Text: Az elferdült karaktereket kiegyenesíti. Megfelel a **Text/Straighten Text** parancsának.

Horizontal Shift: A karakterek vízszintes eltolása.

Vertical Shift: A karakterek függőleges eltolása.

Angle of Rotation: A szöveg karaktereinek dőlése a függőlegeshez képest.

Wrap Paragraph Text: A szöveg körülfolyatása a keretbe helyezett objektumok körül. Többféle lehetőség közül választhatunk (lásd az A-19. ábrát). A **None** elem választása esetén nincs körülfolyatás, a szövegkeret tartalma felülírja az objektumot. A **Text wrap offset** mezőben adjuk meg az objektum és a szöveg között tartandó távolságot.



A-19. ábra

Spelling: Helyesírás-ellenőrzést végez. Megfelel a **Text** menü **Writing Tools** ▸ **Spell Check** parancsának vagy a Ctrl+F12 billentyűkombinációnak.

Grammatik: Nyelvtani ellenőrzést végez. Megfelel a **Text** menü **Writing Tools** ▸ **Grammatik** parancsának.

Thesaurus: Szinoníma szótár. Megfelel a **Text** menü **Writing Tools** ▸ **Thesaurus** parancsának.

QuickCorrect: A program gyorsjavító szolgáltatása lehetővé teszi, hogy egyes hibákat automatikusan kijavítsuk. Az ikonnal vagy a **Tools** menü **Options/Text** parancsával megjelenített párbeszédpanel **Type Assist** lapján adjuk meg az automatikus javítás alapértelmezés szerinti tulajdonságait. Megfelel a **Text** menü **Writing Tools** ▸ **QuickCorrect** parancsának.

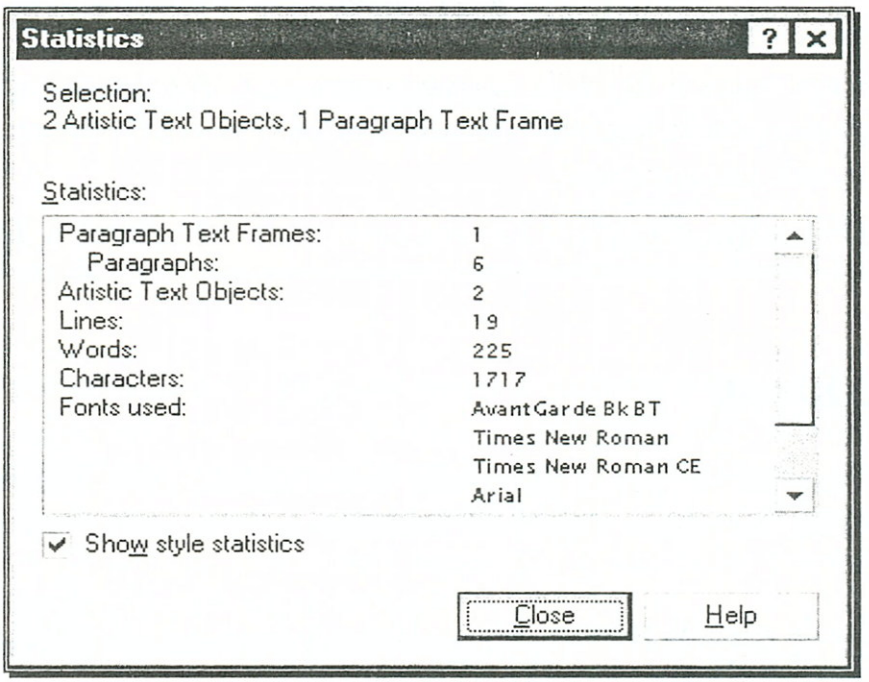
Settings: A helyesírás-ellenőrzés paramétereinek beállítását végzi. Az ikonnal vagy a **Tools** menü **Options/Text** parancsával megjelenített párbeszédpanel **Spelling** lapján adjuk meg az automatikus javítás alapértelmezés szerinti tulajdonságait.

Writing Tools ▸ : A nyelvi segédeszközök almenüje a **Text** menüben.

Show Non-Printing Characters: Be- vagy kikapcsolja a sorvég-, bekezdésvégjelek, a tabulátorok és a szóközök megjelenítését a szöveges módban. A megjelenített karakterek a **Tools** menü **Options/Text** párbeszédpanelen változtathatók meg. Megfelel a **Text** menü **Show Non-Printing Characters** parancsának, illetve a Ctrl+Shift+C billentyűkombinációnak.

Show Text Frames: Be- vagy kikapcsolja a szövegkeretek megjelenítését.

Statistics: Statisztikát készít a kijelölt objektumokról (lásd az A-20. ábrát).

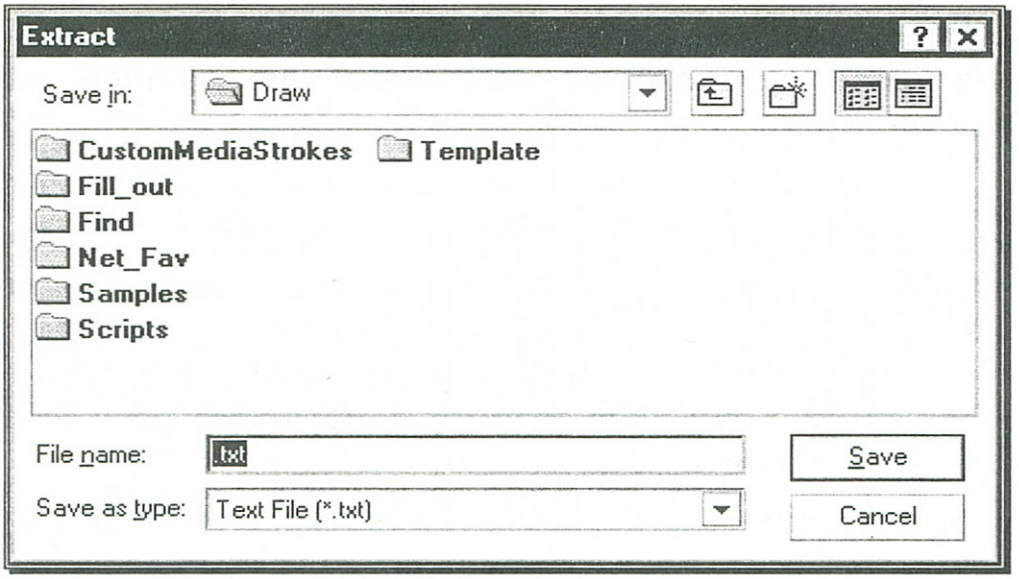


A-20. ábra

Change Case: Betűméretet vált a kijelölt szövegrészen. Megfelel a **Text** menü **Change Case** parancsának vagy a Shift+F3 billentyűkombinációnak.

Extract Text: A dokumentum szövegét – a dokumentum előzetes elmentését követően – *.txt* kiterjesztésű szövegállományba menti el (lásd az A-21. ábrát). A *.txt* állományban a bekezdésszövegek előtt a „@PTXT" karaktersorozat áll, a grafikus szövegek előtt a „@ATXT" karaktersorozat. A bekezdésszövegek sorai számozottak: „<P:0001>" stb.

Merge Text: Visszatölti a dokumentumba a szövegkivonatot. Nem működik, ha módosítottunk a dokumentumon.



A-21. ábra

Link: Összekapcsolja a kijelölt szövegkereteket. Az összekapcsolás sorrendjét nyíl jelzi. Az összekapcsolt keretek tartalma átfolyhat a következő keretbe. Megfelel a **Text** menü **Link** parancsának.

Unlink: Szétválasztja a kijelölt szövegkereteket. Megfelel a **Text** menü **Unlink** parancsának.

Tools kategória

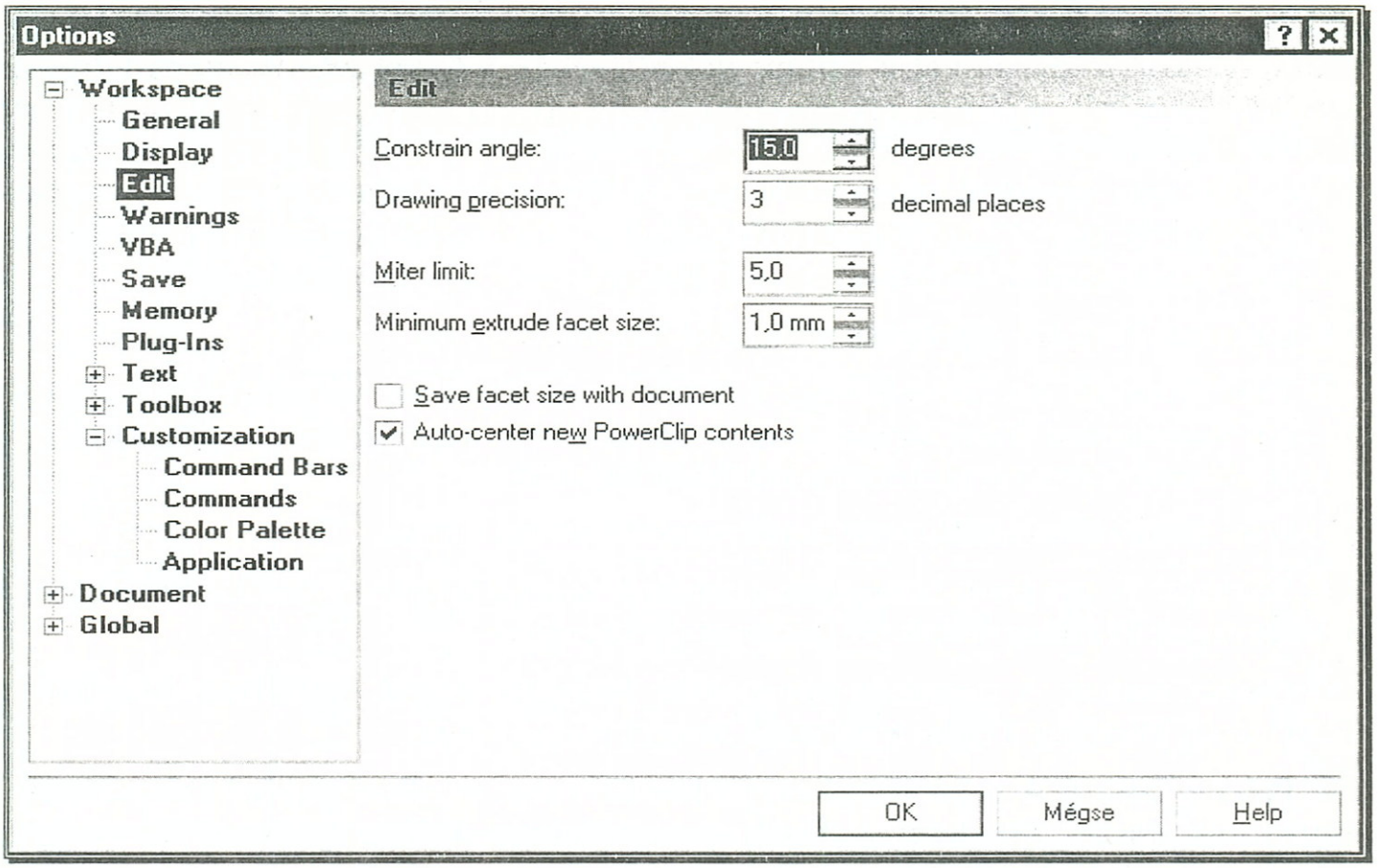
E kategóriában kaptak helyet a program testreszabásához használható, illetve a program szimbólum és előre rögzített utasítás-gyűjteményének kezelését végző parancsok.

Tools ▸: A **Tools** menüt jelentő elem. Ide sorolták a különféle eszközökre, azok beállítására, a testre szabásra vonatkozó parancsokat.

Options: A program testreszabása. A megjelenített párbeszédpanel lapjain állítjuk be az eszközök és objektumok alapértelmezett tulajdonságait. A többi ikonnal az **Options** párbeszédpanel szükséges lapjait jelenítjük meg (amelyek elérhetők az **Options** párbeszédpanel bármelyik lapjáról). Megfelel a **Tools** menü **Options** parancsának.

Customization: A program testreszabása. Megfelel a **Tools** menü **Customization** parancsának

Edit Options: A szerkesztés alapértelmezés szerinti jellemzői (lásd az A-22. ábrát). A párbeszédpanelt jelentősen átalakították. Az elmaradt mezőket más párbeszédpaneleken találjuk meg. Megfelel a **Tools** menü **Options/Workspace/Edit** parancsának.



A-22. ábra

A **Constrain angle** mezőben a Ctrl billentyű nyomvatartása mellett végzett döntés vagy elforgatás, egyenes vonalak rajzolása szabadkézi rajz üzemmódban, vezérlőpontok igazítása Bézier üzemmódú rajzoláskor a műveletek során bekövetkező elmozdulás szögét szabályozzuk. A mezőben adjuk meg az ilyen mozgások egységének mértékét. A **Drawing precision** mezőben a rajzolási pontosságot, vagyis az alkalmazott tizedesek számát adjuk meg.

A **Minimum extrude facet size** mező meghatározza a kihúzás alkotóinak sűrűségét (0,01 és 0,5 hüvelyk között). Ezt a program a kihúzásokat tartalmazó rajzoknál alkalmazza. Az itt beállított érték szabja meg a kihúzás színárnyalatai közötti távolságot. A magasabb érték a minőség rovására lerövidíti az újrarajzolási időt, ezért nyomtatás előtt a jó minőségű végeredmény érdekében csökkentsük értékét. Az alkalmazott értéket a program elmenti a dokumentummal, ha kiválasztjuk a **Save facet size with document** jelölőnégyzetet.

Display Options: A dokumentum megjelenítésével kapcsolatos működési beállítások. A kinyomtatott rajzra ezek a paraméterek általában nincsenek hatással, de a rajzszerkesztő sebességét befolyásolhatják.

A **Preview colors** csoportban a színek megjelenítését szabályozhatjuk, amely nincs hatással a nyomtatásra. A csoport választókapcsolóinak állítása után frissíteni kell a képernyő alján látható palettát, amely a paletta egyik gördítőnyilára a jobb

oldali egérgombbal kattintva oldható meg. A **Corel dithering** (256 színű tónusozás) választókapcsolóval a színmegjelenítéséhez a CorelDRAW alapértelmezés szerinti tónusozási eljárását alkalmazhatjuk, ha olyan monitorunk, képernyővezérlő kártyánk (például SVGA) és megfelelő Windows illesztőprogramunk van, amely képes 256 szín egyidejű megjelenítésére. A **Windows dithering** (Windows tónusozása) eljárás csak 15 színt alkalmaz. Ezzel a módszerrel gyorsabb lehet a megjelenítés, ha eszközeink lehetővé teszik a 256 szín egyidejű megjelenítését.

General Options: Általános működési beállítások.

Text Options: Az ikonnal vagy a **Tools** menü **Options** parancsával megjelenített párbeszédpanel **Text** lapján állítjuk be azokat a kapcsolókat, amelyekkel szövegszerkesztőnket a megfelelő funkciókkal látjuk el.

Font Options: A karakterek és helyettesítésük beállítása.

Settings: A program helyesírás-ellenőrző szolgáltatásának beállítása. Megfelel a **Text** menü **Writing Tools** ▸ **Settings** parancsának.

QuickCorrect: A program gyorsjavító szolgáltatásának beállítása. Megfelel a **Text** menü **Writing Tools** ▸ **QuickCorrect** parancsának.

Palette Editor: A palettaszerkesztőt jeleníti meg, amellyel egyéni színpalettákat állíthatunk össze. Megfelel a **Tools** menü **Palette Editor** parancsának vagy a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **Palette Editor** parancsának.

Memory: A memóriakezelés paraméterezése (átmeneti tárolóhely és tömörítés).

Nudge: A ▽®™© billentyűkkel történő mozgatás során az elmozdulás mértéke.

Duplicate Distance: Az **Edit** menu **Duplicate** parancsával vagy a Ctrl+D billentyűkombinációval létrehozott másolatoknak az eredetitől mért keletkezési helye.

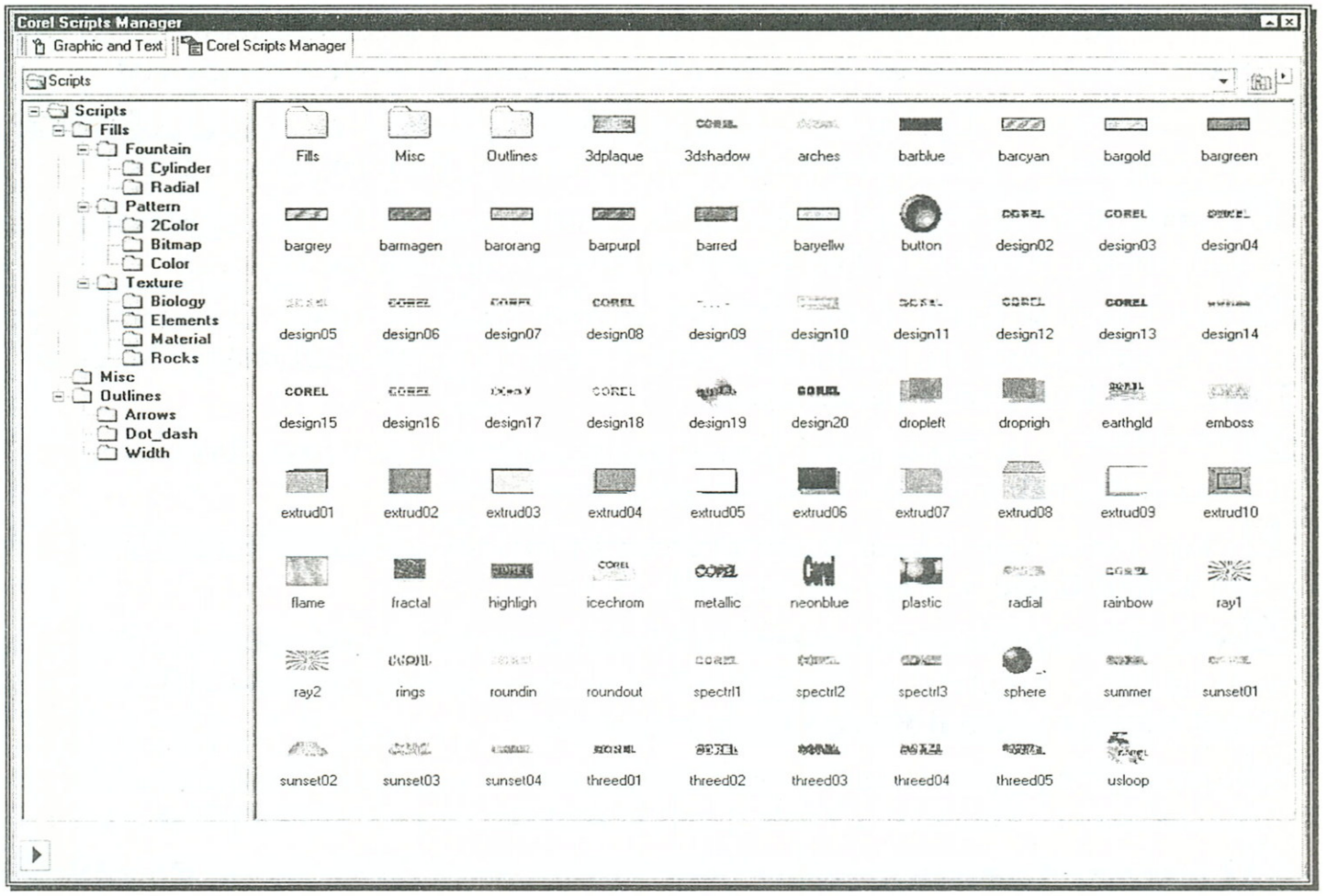
Save Settings: Elmenti a beállításokat.

Symbols: Megjeleníti a **Symbols and Special Characters** dokkolt ablakot, ahonnan beilleszthetők a szimbólumok. Megfelel a **Tools** menü **Symbols and Special Characters** parancsának, illetve a **Window** menü **Dockers** ▸ **Symbols and Special Characters** parancsának, vagy a Ctrl+F11 billentyűkombinációnak.

Object Manager: Megjeleníti az objektumkezelő dokkolt ablakot. Megfelel a **Tools** menü **Object Manager** parancsának, illetve a **Window** menü **Dockers** ▸ **Object Manager** parancsának.

Corel Scripts Manager: Megjeleníti az előre beállított utasítás-sorrendek (script), és előre elkészített, összetett rajzelemminták (presets) kezelésére szolgáló dokkolt ablakot (lásd az A-23. ábrát). Megfelel a **Window** menü **Dockers** ▸ **Corel Scripts Manager** parancsának. A kiválasztott objektumon alkalmazhatjuk az előre megírt hatásokat, ha kétszer a dokkolt ablakban megjelenő ikonra kattintunk, vagy

kiválasztjuk a hatás ikonját és utána a **Scripts Manager** bal alsó sarkában látható futtató [▶] ikonra kattintunk.



A-23. ábra

Scrapbook ▸ : A **Tools** menü **Scrapbook** almenüje. A programhoz adott és egyéb képgyűjtemények elérésére szolgáló parancsokat szerepelnek az alcsoportban.

Browse: Megjeleníti a **Scrapbook/Browse** dokkolt ablak lapfület, amelyen a dokumentumok megnyitásához hasonlóan, gépünkön vagy az elérhető hálózati gépeken böngészve kereshetjük meg a betöltendő képet. Megfelel a **Tools/Scrapbook ▸ Browse** vagy a **Window/Dockers ▸ Scrapbook ▸ Browse** parancsnak.

Contents on the Web: Megjeleníti a **Scrapbook/Contents on the Web** dokkolt ablak lapfület. Megfelel a **Tools** menü **Scrapbook ▸ Contents on the Web** vagy a **Window** menü **Dockers ▸ Scrapbook ▸ Contents on the Web** parancsának. Az Interneten böngészés eszköze, ám sokszor inkább a helyreállító varázslót indítje el.

Search: Megjeleníti a **Scrapbook/Search** dokkolt ablak lapfület, amelyen objektumokat kereshetünk. Megfelel a **Tools** menü **Scrapbook ▸ Search** vagy a **Window** menü **Dockers ▸ Scrapbook ▸ Search** parancsának.

Create ▸ : Egyéni nyílhegyek, minták, szimbólumok készítésére szolgáló almenü a **Tools** menüben.

Create Arrow: Egyéni nyílhegyet (vonalvégződést) készíthetünk az általa megjelenített párbeszédpanelen. Megfelel a **Tools/Create ▸ Arrow** parancsnak.

Create Pattern: Egyéni kitöltő mintázatot készíthetünk az általa megjelenített párbeszédpanelen. Megfelel a **Tools** menü **Create ▸ Pattern** parancsának.

Create Symbol: Egyéni szimbólumot készíthetünk az általa megjelenített párbeszédpanelen. Megfelel a **Tools** menü **Create ▸ Symbol** parancsának.

Run Corel SCRIPT: Corel SCRIPT makrót futtat. A makró CorelDRAW parancsok sorozatából áll, lemezen tárolva **.csc* kiterjesztésű állomány. Megfelel a **Tools** menü **Run Script** parancsának.

Visual Basic ▸ : A **Tools** menü Visual Basic almenüje. A Visual Basic programozók használhatnák ki ezeket a lehetőségeket.

Play: Futtat egy Visual Basic nyelven írt makróprogramot. Megfelel a **Tools** menü **Visual Basic ▸ Play** parancsának.

Visual Basic Editor: Megjeleníti a Visual Basic kód szerkesztésére használható munkaablakot. Megfelel az Alt+F11 billentyűkombinációnak, illetve a **Tools** menü **Visual Basic ▸ Visual Basic Editor** parancsának.

Security: Megjeleníti a Visual Basic kód védelmének beállítására szolgáló párbeszédpanelt. Megfelel a **Tools** menü **Visual Basic ▸ Security** parancsának.

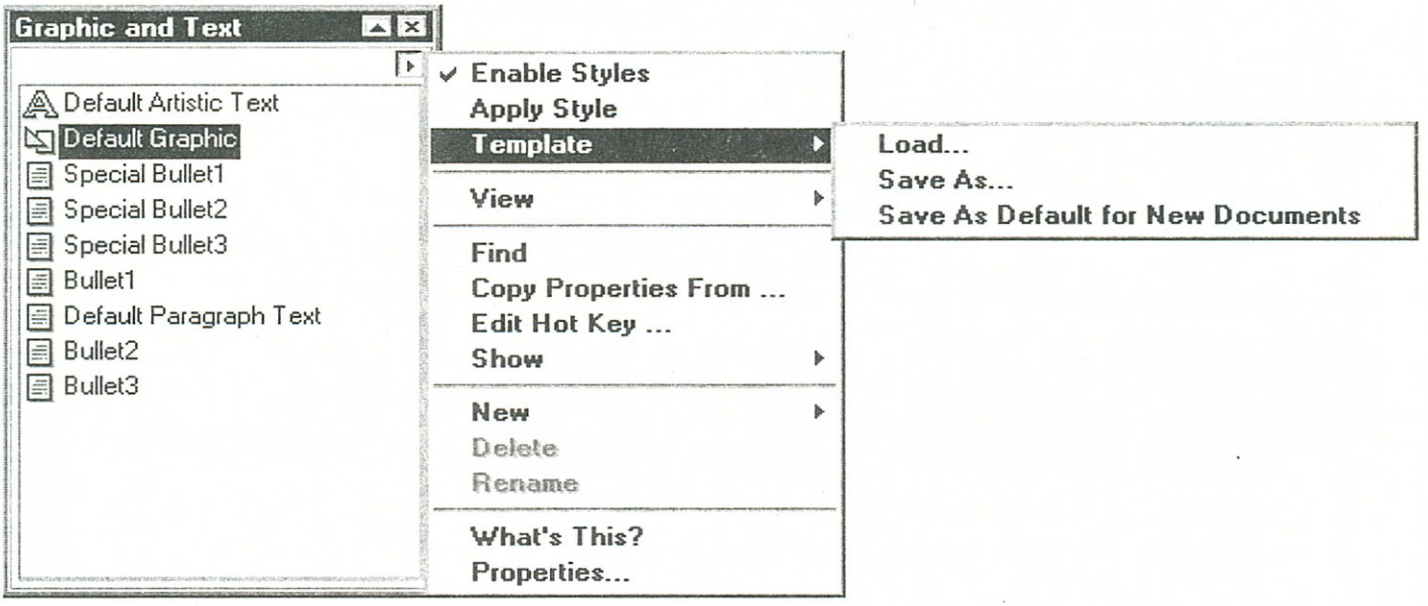
Launcher: Ikonmenüt jelenít meg, amelyen választhatjuk a CorelDRAW programmal együtt telepített más Corel programok (Photo-Paint, Trace, Capture) futtatását. Alapállapotban a standard eszköztáron található.

Internet Bookmark Manager: Megjelenti az Internet Bookmark Manager dokkolt ablakot, amellyel az Internetes dokumentumokra utaló könyvjelzők kezelhetők. Megfelel a **Tools** menü **Internet Bookmark Manager** parancsának, illetve a **Window** menü **Dockers ▸ Internet Bookmark Manager** parancsának.

Link Manager: Megjelenti a Link Manager dokkolt ablakot, amelyen vezérelhetjük a külső csatolásokat. Megfelel a **Tools** menü **Link Manager** parancsának, illetve a **Window** menü **Dockers ▸ Link Manager** parancsának.

Graphic and Text Styles: Megjeleníti a stíluskezelő dokkolt ablakot. Megfelel a **Tools** menü **Graphic and Text Styles** parancsának, illetve a **Window** menü **Dockers ▸ Graphic and Text Styles** parancsának vagy a Ctrl+F5 billentyűkombinációnak. A stílusok alkalmazásával meggyorsíthatjuk munkánkat. Egy-egy objektum formai jellemzőit tartalmazó stílusát rögzíthetjük, azt később másik objektumra könnyen – a stíluslistából egérrel kiválasztva – alkalmazhatjuk. A stíluskezelő

dokkolt ablakban a grafikus és szöveges stílusok egyaránt áttekinthetők és alkalmazhatók (lásd az A-24. ábrát).



A-24. ábra

A beállított jellemzőket a stíluskezelő helyi menüjének **Apply Style** parancsával a kijelölt objektumra alkalmazzuk.

Color Styles: A színstílusokat kezelő **Colors Styles** dokkolt ablakot jeleníti meg. Megfelel a **Tools** menü **Color Styles** parancsának, illetve a **Window** menü **Dockers ▸ Color Styles** parancsának.

Style Properties: Megjeleníti a stílusbeállító párbeszédpanelt. Megfelel a **Tools** menü **Customization/Document/Styles** parancsának (lásd az A-25. ábrát). Az egyes stíluselemeket jelölőnégyzetekkel kapcsoljuk be és az **Edit** nyomógombra kattintás után szerkeszthetjük.

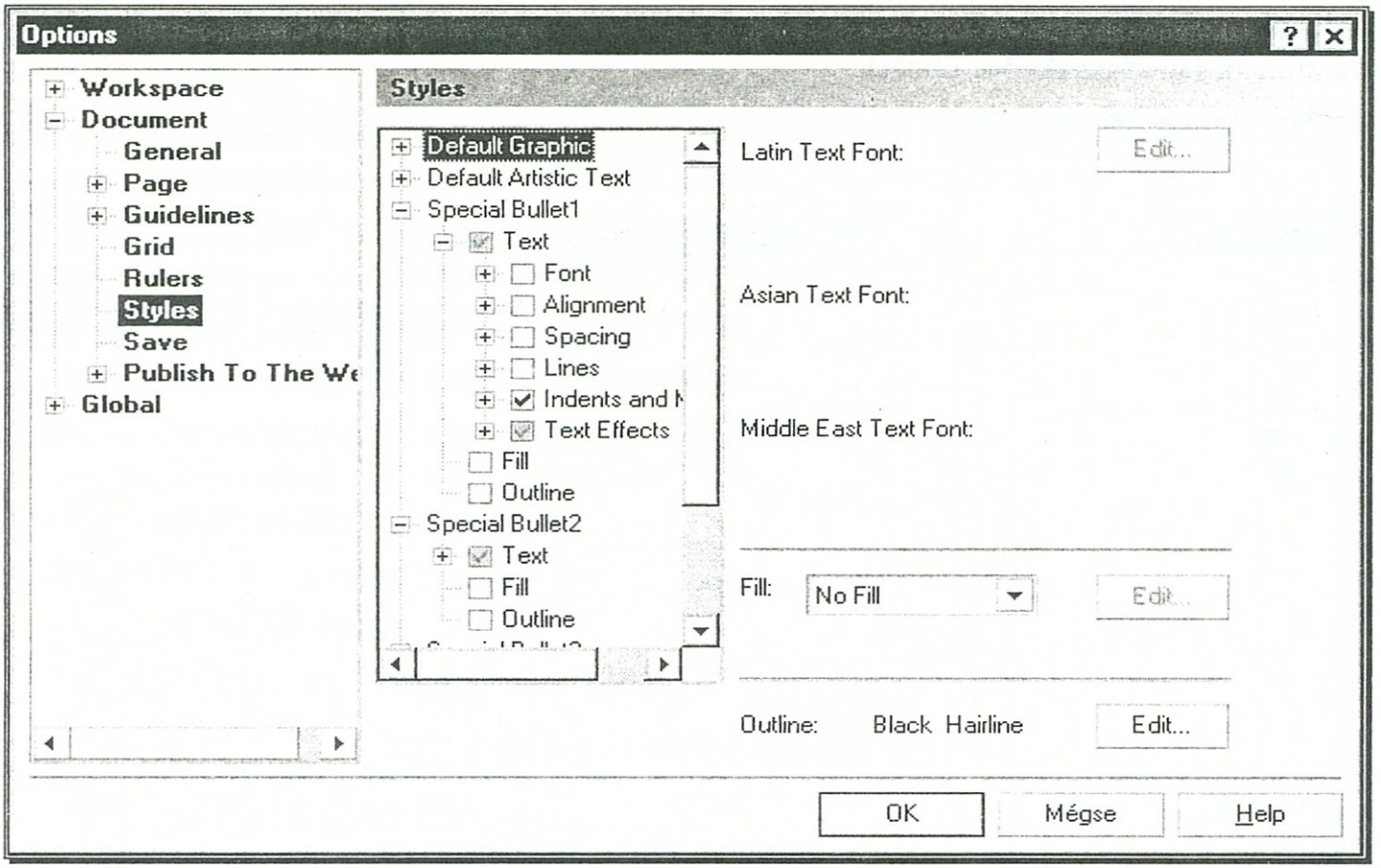
Save Style: A megadott néven elmenti a kijelölt objektum stílusát, illetve annak jelölőnégyzetekkel meghatározott jellemzőit. Ha az alapértelmezés szerinti néven (Default Graphic vagy Text) mentjük el a stílust, akkor minden újonnan létrehozott objektum felveszi a stílus tulajdonságait.

Revert To Style: A stílussal formázott objektumok egyéni formázással átalakíthatók. Ha ismét vissza akarunk térni a stílus eredeti jellemzőihez, akkor erre az ikonra kattintunk.

Style List: Megjeleníti a stílusok listáját. A kiválasztott objektumnak e listáról a fentieknél is egyszerűbb módon adhatunk stílusba foglalt jellemzőket.

Workspace: Be- (lenyomva) vagy kikapcsolja (felengedve) az Workspace eszköztár megjelenítését.

Status Bar: Be- vagy kikapcsolja az állapotsor megjelenítését.



A-25. ábra

Rulers: Be- vagy kikapcsolja a vonalzók megjelenítését. Megfelel a **View** menü **Rulers** parancsának.

Grid: Be- vagy kikapcsolja a háló megjelenítését. Megfelel a **View** menü **Grid** parancsának.

Guidelines: Be- vagy kikapcsolja a vezetővonalak megjelenítését. Megfelel a **View** menü **Guidelines** parancsának.

Bleed: Be- vagy kikapcsolja a vágójeleken túlnyúlás megjelenítését. Megfelel a **View** menü **Show** ▸ **Bleed** parancsának.

Printable Area: Be- vagy kikapcsolja a nyomtatható terület megjelenítését. Megfelel a **View** menü **Show** ▸ parancsának.

Overprinted Objects: Be- vagy kikapcsolja a túlnyomtatott objektumok megjelenítését. Megfelel a **View** menü **Show** ▸ **Overprinted Objects** parancsának.

Interactive Cursors: Be- vagy kikapcsolja az interaktív kurzort. Bekapcsolva a kurzor mellett megjelenik az alkalmazott eszköz szimbóluma (például ellipszis) is.

Calibrate Colors: A színek kalibrációja.

Gamut Alarm: Be- vagy kikapcsolja a színrebontással nem előállítható színekre történő figyelmeztetést.

Color Management: Megjeleníti a színkezelőt, megfelel a **Tools** menü **Color Management** parancsának. Beállíthatjuk a figyelmeztetés színét, a helyettesítő színeket, színprofilokat adhatunk meg stb.

Window kategória

Az ablakok és eszköztárak kezelésének parancsai. Az ablakkezelő parancsokat a **Window** menüben is megtaláljuk.

Window ▸ : A **Window** menüt jelentő elem.

New Window: Új munkaablakot nyit, amelyben megjelenik az éppen szerkesztett dokumentum. Megfelel a **Window** menü **New Window** parancsának.

Cascade: Egymás mögé rendezi a nyitott ablakokat úgy, hogy a takart ablakoknak kilátszik a címsora. Erre, illetve bármely, a takarásból „kilógó" ablakrészre kattintva is válthatunk munkaablakot. Megfelel a **Window/Cascade** parancsnak.

Tile Horizontally: Egymás fölé rendezi a megnyitott ablakokat úgy, hogy a rendelkezésre álló helyet optimálisan kitöltse. Megfelel a **Window** menü **Tile Horizontally** parancsának.

Tile Vertically: Egymás mellé rendezi a megnyitott ablakokat. Megfelel a **Window** menü **Tile Vertically** parancsának.

Arrange Icons: Akkor adható ki, ha vannak ikonizált (minimális) méretű munkaablakaink. A parancs ezeket egymás mellé rendezi. Megfelel a **Window** menü **Arrange Icons** parancsának.

Close: Bezárja az aktív munkaablakot. Megfelel a **Window/Close** parancsnak.

Close All: Bezárja az összes megnyitott munkaablakot. Megfelel a **Window** menü **Close All** parancsának.

Refresh Window: Újrarajzolja, felfrissíti az aktív munkaablak tartalmát. Megfelel a **Window** menü **Refresh Window** parancsának cagy a Ctrl+W billentyűkombinációnak.

More Toolbars: Megjeleníti az **Options** párbeszédpanel eszköztárakat beállító lapját. Ugyanez a **Tools** menü **Options** vagy **Customize** parancsával, illetve egy ikon helyi menüjének **Customize** parancsával is elérhető.

Property Bar: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt rajzelem jellemzőinek beállítására és lekérdezésére szolgáló tulajdonságsávot.

Bring up Property Bar: Megjeleníti az elrejtett tulajdonságsávot.

Toolbox: Megjeleníti vagy elrejti a rajzeszközöket tartalmazó szerszámosládát.

Standard: Megjeleníti vagy elrejti a leggyakrabban használt parancsokat tartalmazó Standard eszköztárat.

Text: Megjeleníti vagy elrejti a szövegjellemzőkhöz használt Text eszköztárat.

Zoom: Megjeleníti vagy elrejti a képrészlet megjelenítés nagyítására, kicsinyítésére szolgáló Zoom eszköztárat.

Internet: Megjeleníti vagy elrejti az Internet eszköztárat.

Transform Toolbar: Megjeleníti vagy elrejti a rajzelemek átalakítására szolgáló Transform eszköztárat.

Dockers ▸ : A **Tools** menü **Dockers** almenüje. Innen jelenítjük meg a dokkoló ablakokat.

Az alábbi ikonok ki- vagy bekapcsolják a megfelelő dokkolt ablakokat. Ezek nagy része megfelel a korábbi roll-up ablakoknak. Az új kialakítással a program kezelése, a parancsok kiadása még kényelmesebbé vált. A következő ikonokkal a munkaterületen megjelenő eszközök megjelenését kapcsolhatjuk be (lenyomott állapotban) vagy ki (az ikon felengedett állapotában).

Position: Megjeleníti vagy elrejti az objektum pontos elhelyezését biztosító dokkolt ablakot. Megfelel a **Window** menü **Dockers** ▸ **Transformations** ▸ **Position** parancsának, illetve az Alt+F7 gyorsbillentyűnek.

Rotate: Be- vagy kikapcsolja az objektumok forgatására szolgáló dokkolt ablakot. Megfelel a **Window** menü **Dockers** ▸ **Transformations** ▸ **Rotate** parancsának, illetve az Alt+F8 billentyűkombinációnak.

Scale: Megjeleníti vagy elrejti a **Scale** dokkolt ablakot, amellyel a kijelölt rajzelemek nagyíthatók, tükrözhetők. Megfelel a **Window** menü **Dockers** ▸ **Transformations** ▸ **Scale** parancsának, illetve az Alt+F9 billentyűkombinációnak.

Size: Megjeleníti vagy elrejti a **Size** dokkolt ablakot, amellyel a kijelölt rajzelemek mérete arányosan vagy vízszintes és függőleges értelemben eltérő mértékben, tehát torzítottan (adott abszolút méretűre) megváltoztatható. Megfelel a **Window** menü **Dockers** ▸ **Transformations** ▸ **Size** parancsának, illetve az Alt+F10 billentyűkombinációnak.

Skew: Be- vagy kikapcsolja az objektumok döntésére szolgáló **Skew** dokkolt ablakot. Megfelel a **Window/Dockers** ▸ **Transformations** ▸ **Skew** parancsnak.

Node Edit: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektum csomópontjainak szerkesztésére használható dokkolt ablakot.

Weld: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektumok összehegesztésére szolgáló dokkolt ablakot. Megfelel az **Arrange** menü **Shaping** ▸ **Weld** parancsának vagy a **Window** menü **Dockers** ▸ **Shaping** ▸ **Weld** parancsának.

Intersect: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektumok közös részének kivágására alkalmazható dokkolt ablakot. Megfelel az **Arrange** menü **Shaping** ▸ **Intersect** vagy a **Window** menü **Dockers** ▸ **Shaping** ▸ **Intersect** parancsának.

Trim: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektumok szétvágására használható dokkolt ablakot. Megfelel az **Arrange** menü **Shaping** ▸ **Trim** parancsának vagy a **Window** menü **Dockers** ▸ **Shaping** ▸ **Trim** parancsának.

Color: Megjeleníti a színbeállító **Color** dokkolt ablakot. Megfelel a **Window** menü **Dockers** ▸ **Color** parancsának.

Pen: Megjeleníti vagy elrejti a rajzeszköz-beállító dokkolt ablakot.

Envelope: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektum befoglalóba helyezésére szolgáló dokkolt ablakot. Megfelel az **Effects/Envelope** parancsnak, a Ctrl+F7 billentyűkombinációnak, illetve a **Window/Dockers** ▸ **Envelope** parancsnak.

Blend: Megjeleníti vagy elrejti a két kijelölt objektum áttűnésének beállítására használható dokkolt ablakot. Megfelel az **Effects** menü **Blend** vagy a **Window** menü **Dockers** ▸ **Blend** parancsának.

Extrude: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektum kihúzására szolgáló dokkolt ablakot. Megfelel az **Effects** menü **Extrude** parancsának, vagy a **Window** menü **Dockers** ▸ **Extrude** parancsának.

Contour: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektum kontúr hatásának beállítására alkalmazható dokkolt ablakot. Megfelel az **Effects/Contour** parancsnak, a Ctrl+F9 gyorsgombnak, vagy a **Window/Dockers** ▸ **Contour** parancsnak.

Lens: Megjeleníti vagy elrejti a lencse dokkolt ablakot. Segítségével az előtérben álló objektumnak különleges nagyító hatást adhatunk. Megfelel az **Effects** menü **Lens** parancsának, az Alt+F3 billentyűkombinációnak, illetve a **Window** menü **Dockers** ▸ **Lens** parancsának.

Fit Text To Path: Megjeleníti vagy elrejti a szöveget útvonalra igazító dokkolt ablakot. Megfelel a **Text** menü **Fit Text To Path** parancsának.

Bitmap Color Mask Docker Window: Megjeleníti vagy elrejti a bitképes színmaszk dokkolt ablakát. Megfelel a **Bitmaps** menü **Bitmap Color Mask** parancsának, illetve a **Window/Dockers** ▸ **Bitmap Color Mask** parancsnak.

View Manager: Megjeleníti vagy elrejti a nézetvezérlő dokkolt ablakot.

Graphic and Text Styles: Megjeleníti a stíluskezelő dokkolt ablakot. Megfelel a **Tools** menü **Graphic and Text Styles** parancsának, illetve a **Window** menü

Dockers ▸ Graphic and Text Styles parancsának vagy a Ctrl+F5 billentyűkombinációnak. A stílusok alkalmazásával meggyorsíthatjuk munkánkat. Egy-egy objektum formai jellemzőit tartalmazó stílusát rögzíthetjük, azt később másik objektumra könnyen – a stíluslistából egérrel kiválasztva – alkalmazhatjuk. A stíluskezelő dokkolt ablakban a grafikus és szöveges stílusok egyaránt áttekinthetők és alkalmazhatók (lásd az A-23. ábrát).

Scrapbook: Megjeleníti a professzionális megoldásokat tartalmazó albumot. Ebből Clipart képeket, fényképeket, kitöltési mintázatokat, szegélyeket, térbeli modelleket és FTP oldalakat választhatunk. Ezek kezelésére szolgál a **Tools** menü **Scrapbook ▸** almenüje is.

Corel Scripts Manager: Megjeleníti az előre beállított utasítás-sorrendek (script), és előre elkészített, összetett rajzelemminták (presets) kezelésére szolgáló dokkolt ablakot (lásd az A-22. ábrát). Megfelel a **Window** menü **Dockers ▸ Corel Scripts Manager** parancsának. A kiválasztott objektumon alkalmazhatjuk az előre megírt hatásokat, ha kétszer a dokkolt ablakban megjelenő ikonra kattintunk, vagy kiválasztjuk a hatás ikonját és utána a **Scripts Manager** bal alsó sarkában látható futtató ▸ ikonra kattintunk.

Symbols and Special Characters: Megjeleníti vagy elrejti a szimbólumok beillesztésére alkalmazható dokkolt ablakot. Megfelel a **Window** menü **Dockers ▸ Symbols and Special Characters** parancsának, illetve a Ctrl+F11 billentyűkombinációnak vagy a **Tools/Symbols and Special Characters** parancsnak.

Object Data Manager: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektumhoz adatok kapcsolására szolgáló dokkolt ablakot. Ezzel egyenértékű a **Window/Dockers ▸ Object Data Manager** parancs, illetve a **Tools/Object Data Manager** parancs.

Properties: Megjeleníti vagy elrejti a kijelölt objektum jellemzőit bemutató dokkolt ablakot.

Linear: Megjeleníti vagy elrejti a vonalas méretezés dokkolt ablakát.

Angular: Megjeleníti vagy elrejti a szögméretezés dokkolt ablakát.

Internet Bookmark Manager: Megjelenti az Internet Bookmark Manager dokkolt ablakot, amellyel az Internetes dokumentumokra utaló könyvjelzők kezelhetők. Megfelel a **Tools** menü **Internet Bookmark Manager** parancsának, illetve a **Window** menü **Dockers ▸ Internet Bookmark Manager** parancsának.

Link Manager: Megjelenti a Link Manager dokkolt ablakot, amelyen vezérelhetjük a külső csatolásokat. Megfelel a **Tools** menü **Link Manager** parancsának, illetve a **Window** menü **Dockers ▸ Link Manager** parancsának.

Artistic Media: Megjeleníti vagy elrejti a művészi eszköz beállításának ablakát.

Object Manager: Megjeleníti az objektumkezelő dokkolt ablakot ablakot. Megfelel a **Tools** menü **Object Manager** parancsának, illetve a **Window** menü **Dockers** ▸ **Object Manager** parancsának.

Web Connector: Az Internetre, illetve a Corel Online szolgáltatáshoz kapcsolódás eszköze, alapállapotban a Standard eszköztár része.

Corel TUTOR: Megjeleníti a CorelDRAW tankönyvet. Ebben feladat szerinti csoportosításban kapjuk a program legfontosabb eszközeinek ismertetését. Megfelel a **Help/CorelTUTOR** parancsnak.

Color Styles: A színstílusokat kezelő **Colors Styles** dokkolt ablakot jeleníti meg. Megfelel a **Tools** menü **Color Styles** parancsának, illetve a **Window** menü **Dockers** ▸ **Color Styles** parancsának.

Color Palettes ▸: A színpaletták almenüje a **Window** menüben. A gyári színek alkalmazásával részben biztosítható a színhű nyomdai előállítás.

None: Elrejti a megjelenített palettákat. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **None** parancsának.

Default CMYK Palette: Megjeleníti az alapértelmezés szerinti CMYK palettát. Megfelel a **Window/Color Palettes** ▸ **Default CMYK Palette** parancsnak.

Default RGB Palette: Megjeleníti az alapértelmezés szerinti RGB palettát. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **Default RGB Palette** parancsának.

Uniform Colors: Megjeleníti az egyöntetű színek palettáját. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **Uniform Colors** parancsának.

HKS Colors: Megjeleníti a HKS palettát. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **HKS Colors** parancsának.

Web-safe Colors: Megjeleníti a webre szánt képhez használható Web-safe Colors palettát. Megfelel a **Window/Color Palettes** ▸ **Web-safe Colors** parancsnak.

PANTONE Matching System – Coated Colors: Megjeleníti a PANTONE cég palettáját. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **PANTONE Matching System – Coated Colors** parancsának.

PANTONE Matching System – Uncoated Colors: Megjeleníti a PANTONE cég palettáját. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **PANTONE Matching System – Uncoated Colors** parancsának.

PANTONE Matching System – Corel 8 Colors: Megjeleníti a PANTONE cég palettáját. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **PANTONE Matching System – Corel 8 Colors** parancsának.

PANTONE Process Colors: Megjeleníti a PANTONE cég palettáját. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **PANTONE Process Colors** parancsának.

PANTONE Hexachrome – Coated Colors: Megjeleníti a PANTONE cég hat alapszínből összeállított palettáját. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **Hexachrome – Coated Colors** parancsának.

PANTONE Hexachrome – Uncoated Colors: Megjeleníti a PANTONE cég hat alapszínből összeállított palettáját. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **Hexachrome – Uncoated Colors** parancsának.

PANTONE Metallic Colors – Unvarnished Colors: Megjeleníti a PANTONE cég fémszíneket tartalmazó palettáját. Ezeket a színeket igen nehéz lenne alapszínekből kikeverni. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **PANTONE Metallic Colors – Unvarnished Colors** parancsának.

PANTONE Pastel Colors – Coated Colors: Megjeleníti a PANTONE cég palettáját. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **PANTONE Pastel Colors – Coated Colors** parancsának.

PANTONE Pastel Colors – Uncoated Colors: Megjeleníti a PANTONE cég palettáját. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **PANTONE Pastel Colors – Uncoated Colors** parancsának.

TRUMATCH Colors: Megjeleníti a TRUMATCH cég palettáját. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **TRUMATCH Colors** parancsának.

Open Palette: Megnyit egy háttértáron vagy távoli meghajtón található palettát. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **Open Palette** parancsának.

Color Palette Browser: Megnyitja a palettaböngésző párbeszédpanelt. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **Color Palette Browser** parancsának.

Create Palette From Selection: Egyéni palettát készít a kiválasztott objektumok színeiből. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **Create Palette From Selection** parancsának.

Create Palette From Document: Egyéni palettát készít a dokumentum összes felhasznált színéből. Megfelel a **Window** menü **Color Palettes** ▸ **Create Palette From Document** parancsának.

Toolbars kategória

Objektumok szerkesztésére és átalakítására szolgáló eszközök, illetve ezek tulajdonságainak beállítására használható ikonok, valamint az eszközök tulajdonságsávján megjelenő mezők. Az **Arrange** menü **Transformation** parancsával, illetve az Alt+F7, Alt+F8, Alt+F9, vagy Alt+F10 billentyűkombinációval megjelenített dokkolt ablak lapjain számszerű értékekkel adhatjuk meg a szükséges jellemzőket.

Toggle Pick State: Vált az aktuális objektum rajzmódja és a kijelölés eszköz között.

Transform: Az objektumok átalakítása.

Tool Properties: Eszköztulajdonságok beállítása. Megfelel a **Tools/Options** parancsnak. A párbeszédpanel lapjain rajzeszközönként meghatározhatjuk az általuk létrehozott objektumok alapértelmezett tulajdonságait, illetve az eszköz működési paramétereit (például a radír vastagságát).

Rotate: A kijelölt rajzelemek elforgatására szolgáló eszköz.

Reflect: A kijelölt rajzelemek tükrözésére használható eszköz.

Scale: A kijelölt rajzelemek nyújtására alkalmazható eszköz.

Skew: A kijelölt rajzelemek döntésére használható eszköz.

Draw Objects: Mozgatás vagy átalakítás során szaggatott vonallal újrarajzolja az összetett objektumokat, ha az átalakítás vagy mozgatás közben szünetet tartunk.

Treat As Filled: Lenyomva a kijelölésnél könnyebb a dolgunk, mert a program kitöltöttnek tekint minden rajzelemet. Így sokkal könnyebb a csak körvonalas objektumok kiválasztása.

Leave One: Bekapcsolva a késsel szétvágott objektum továbbra is egyetlen rajzelemként kezelendő.

Auto-Close: Bekapcsolva vághatunk ketté nyitott görbéket, illetve hozhatunk létre szabadkézi vágóvonalat.

Eraser Thickness: A radír eszköz vastagsága.

Auto-Reduce: Bekapcsolva a radír használata során az eredő objektum csomópontjait automatikusan csökkenti a program.

Circle/Square: A radír eszköz használata során ezzel az ikonnal választhatunk a kör vagy négyzet alakú radír között.

Pressure: A Freehand (ceruza) kinyílóról választható művészi rajzeszköz alkalmazásakor nyomásérzékeny toll beállítása.

Calligraphic: A művészi rajzeszköz alkalmazásakor kalligrafikus ecsetvonásokat állít be. A tulajdonságsávon beállítható az ecset vastagsága és vízszintessel bezárt szöge.

Preset: A művészi rajzeszköz alkalmazásakor előre beállított típusú, kalligrafikus ecsetvonásokkal rajzol.

Brush: Művészi ecset, amelyhez 20-féle előre beállított mintából, a listáról választhatunk ecsetvonást. Ha ezt az eszközt választjuk, akkor megváltozik a tulajdonságsáv is.

Sprayer: Képszóró eszköz, amellyel igen sok bitképnek tűnő, mégis vektoros kis ábrát szórhatunk szét véletlenszerűen vagy megadott irányba tájolva az egérrel rajzolt vagy egyes kiválasztott korábbi vonalak mentén. Az eszköz kiválasztása után a tulajdonságsáv jelentősen átalakul, olyan újabb eszközök jelennek meg, amelyekkel bővíthetjük a képszóró képtárát.

Freehand Smoothing: A szabadkézi rajz töréseinek simítása.

Width: A művészi rajzeszköz vonalvastagsága.

Angle: A kalligrafikus rajzeszköz vízszintessel bezárt szöge.

Preset Stroke List: Kalligrafikus ecsetvonások listája.

Brush Stroke List: Ecsetvonás típusok listája.

Spraylist Files: Képszóró állományok listája.

Choice: A Képszóró eszközzel szórt képek megjelenésének rendszerességét szabja meg. Ez lehet véletlenszerű **(Randomly)** ekkor a stíluslistából kiválasztott minta elemei véletlenszerű sorrendben és elforgatással jelennek meg. A minta definíciója szerinti sorrendben jelennek meg az ábrák a **Sequentially** szórás választásakor, míg a **By Direction** esetben egyforma távolságban, talpukkal a vonalra igazítottan helyezkednek el a szórt képek.

Dabs/Spacing: A Képszóró eszközzel szórt képeknél a felső mező a vonal kezdetén, az alsó mező a vonal végén szórt képek méretét határozza meg.

Size: A képszóróval létrehozott objektum méreteinek módosítására szolgáló mezők. A méreteket relatív növekedésükkel, %-ban adjuk meg.

Incremental Scaling: Növekményes méretváltoztatást állít be a fenti mezőkön. Kikapcsolva kisebb lépésekben növelhető a szórt képek mérete.

Add: A szórásminták listáját bővíti a kijelölt ábrával.

_Spraylist Settings: Megjeleníti a szórásminták szerkesztésére szolgáló **Create Spraylist** párbeszédpanelt.

Rotation ▸ : A szórt minta képeinek elforgatását határozza meg.

Offset ▸ : A szórt minta képeinek vonalhoz igazítását szabályozza.

Reset: Visszaállítja a minta megváltoztatott adatait az elmentett értékekre.

Save: Elmenti a művészi rajzeszköz ecsetvonás típusát.

Delete: Törli a stíluslistában kiválasztott ecsetvonás típust.

Browse: Böngész az ecsetvonás típusok között.

Size:A kockás papír rácssorainak és oszlopainak távolsága.

Revolutions: A spirálkarok száma.

Symmetrical: Szimmetrikus spirális rajzeszköz.

Logarithmic: Logaritmikus spirális rajzeszköz.

Expansion: Logaritmikus spirálisnál a karok közti távolság növekedése.

Fill/Outline: Vált a színminta vételéhez használt pipetta kitöltőszín és körvonalszín funkciója között.

1x1: A pipetta 1x1 pixeles területről veszi a színmintát.

3x3: A pipetta 3x3 pixeles területről veszi a színmintát.

5x5: A pipetta 5x5 pixeles területről veszi a színmintát.

Selection: A kijelölt területről felveszi a színt.

Properties: Megjeleníti a kijelölt objektum tulajdonságait tartalmazó dokkoló ablakot. A tulajdonságok egy részét az ablakban is módosíthatjuk.

Straight connector: Egyenes, objektumokat összekapcsoló vonal.

Angled connector: Törtvonalú, objektumokat összekapcsoló vonal.

Left Rectangle Corner Roundness: A négyszög bal oldali sarkainak lekerekítésére szolgáló mező. 0 érték esetén nincs lekerekítés.

Right Rectangle Corner Roundness: A négyszög jobb oldali sarkainak lekerekítésére szolgáló mező.

Ellipse: Ellipszis rajzolására vált.

Pie: Ellipsziscikk rajzolására vált.

Arc: Ellipszisív rajzolására vált.

Angles: Ellipsziscikk vagy ellipszisív rajzolásánál megadja a cikk kezdő és záró szögét.

Direction: Felcseréli az ellipsziscikk vagy ellipszisív kezdő és záró szögét.

Points: A sokszög vagy csillag csúcsainak számát határozza meg.

Sharpness of Polygon. Csillagsokszögeknél az élességet meghatározó vezérlő elem. Csak hatnál nagyobb csúcsszámnál állítható.

Freehand Smoothing: A szabadkézi rajz simítását állítja.

Rollover State: A rollover objektum lehetséges állapotait tartalmazó lista. Beállítható a *Normal*, *Over* (egérkurzor alatti) és *Down* (egérkattintás utáni) állapot.

Deletes Rollover State: Törli a kijelölt objektumról a beállított rollover állapotot (törli a megfelelő szerkesztőablakot).

URL: URL hivatkozást társít az objektumhoz, amelyre kattintva a weben megtalálható másik dokumentumra ugorhatunk.

Bookmark: Nevet adhatunk a kijelölt objektumhoz. Erre a névre hivatkozhatnak más dokumentumok.

Shape: Az Internetes hivatkozások helyének jelzésére az objektum alakzatát használja.

Bounds: A hivatkozások helyének jelzésére az objektum befoglalót használja.

Show: Be- vagy kikapcsolja az Internetes hivatkozás-helyek megjelenítését.

Dimension Style: A méretezési stílus beállítására szolgál.

Dimension Precision: A méretezés pontossága.

Dimension Units: A méretezésnél alkalmazott mértékegység.

Show Units: A méretszövegben megjeleníti a mértékegységet is.

Prefix for Dimension: A méretszöveg elé kerülő szöveg.

Suffix for Dimension: A méretszöveg mögé kerülő szöveg.

Dynamic: Be- vagy kikapcsolja a dinamikus méretszöveg megjelenítést. Bekapcsolva az objektumok méretének változását követi a méretszöveg módosulása is, kikapcsolt állapotában nem.

Text Position ▸: A méretszöveg elhelyezkedése a méretvonalhoz képest. Megadhatjuk, hogy ferde méretvonal esetén a méretszöveg párhuzamos legyen a méretvonallal, vagy vízszintes maradjon

Auto: Automatikus méretező eszköz, egyaránt alkalmas vízszintes és függőleges irányú méretezésre. A tényleges irányt a méretezéshez kijelölt két pont közti távolság vetületi hossz szabja meg.

Vertical: Függőleges irányban méretező eszköz. Előbb az első méretezendő pont, majd a második pont helyére kattintunk, végül kijelöljük a méretvonal helyét.

Horizontal: Vízszintes irányban méretező eszköz.

Slanted: Ferde irányban méretező eszköz.

Angular: Szögméretező eszköz. Először a szög csúcsát, utána két szárán egy-egy pontot, majd a méretvonal és méretszöveg helyét jelöljük ki.

Callout: Címkejelölő vonal. Az adott objektumhoz kattintva adjuk meg a mutatóvonal csúcsát, utána két kattintással a címkéhez vezető vonalat, végül a címkét írjuk be.

Help kategória

A kategória a súgó kezelésére vonatkozó parancsokat tartalmazza, amelyek egyébként a **Help** menün keresztül érhetők el. A súgó kezelésével a második fejezetben részletesen foglalkoztunk.

Help ▸ : A **Help** menüt jelentő elem.

Help Topics: Megjeleníti a súgó tartalomjegyzékét jelentő **Help Topics** párbeszédpanelt. Megfelel az F1 funkcióbillentyű lenyomásának, illetve a **Help/Help Topics** parancsnak.

What's This? Help: Megfelel a Shift+F1 funkcióbillentyű lenyomásának, illetve a **Help/What's This?** parancsnak.

CorelTUTOR: Megjeleníti a CorelDRAW tankönyvet. Ebben feladat szerinti csoportosításban kapjuk a program legfontosabb eszközeinek ismertetését. Megfelel a **Help** menü **CorelTUTOR** Parancsának.

What's New?: Az újdonságokat ismertető súgólapok. Megfelel a **Help** menü **What's New?** Parancsának.

Technical Support: Ismerteti a programmal kapcsolatos terméktámogatási rendszert, illetve a program által olvasható és írható állományformátumokat. Megfelel a **Help** menü **Technical Support** Parancsának.

Corel Online ▸ : A Corel cég különféle Internetes szolgáltatásait tartalmazó almenü

Corel Online: Megjeleníti a Corel webes szolgáltatásainak dokkolt ablakát.

Clipart Photos Online: Kapcsolódik a Corel képszolgáltatásához.

Templates Online: Kapcsolódik a Corel sablonszolgáltatásához.

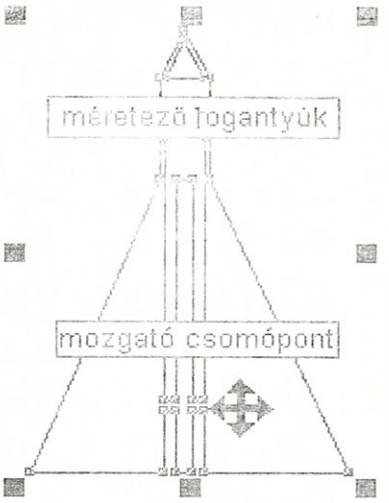
Corel on the Web: A Corel cég különféle Internetes szolgáltatásait érhetjük el ezzel a paranccsal. Megfelel a **Help** menü **Corel on the Web** almenüjének.

About CorelDRAW: Megjeleníti a termékre vonatkozó szerzői jogi, valamint licensz információkat, lekérdezhetjük a számítógép és az operációs rendszer környezeti jellemzőit. Megadhatjuk a regisztráció során kapott személyi azonosító számunkat (PIN), amelyet a program az Interneten keresztül végrehajtott terméktámogatási funkciók elindításakor használ fel. Megfelel a **Help** menü **About CorelDRAW** parancsának.

Toolbox kategória

Az alcsoport ikonjaival a szerszámosládát állíthatjuk össze.

Pick: Kijelölő eszköz, amely az objektumok vagy objektumcsoportok kijelölésére szolgál. A rajzelem a kiválasztás után menüparancsokkal vagy az eszköztárral módosítható. Az eszköz az objektum áthelyezésére, nyújtására, méretezésére, forgatására és zsugorítására is használható. A kijelölt elem sarkain és a befoglaló idom oldalainak közepén fogantyúk jelennek meg, amelyeket egérrel elhúzva nagyíthatjuk, kicsinyíthetjük az objektumot vagy módosíthatunk oldalarányain, illetve mozgathatjuk. A mozgatásnál az egérkurzort egy csomópont fölé kell mozgatni, majd a nyomva tartott bal egérgombbal az objektumot új helyre vontatni. A mozgatás közben az egérkurzor megváltozik (lásd az A-26. ábrát).



A-26. ábra

Shape: Alakzatformázó eszköz, a csomópontok szerkesztését teszi lehetővé. Vonal, szöveg, bitkép, téglalap, ellipszis, sokszög és csillag rajzelemeket formázhatunk. A formázást a kijelölt objektum csomópontjainak áthelyezésével, grafikus szövegek betűközeinek beállításával stb. végezzük. Az eszközzel végezhető rajzmódosító parancsokat a kijelölt rajzelem típusa határozza meg:

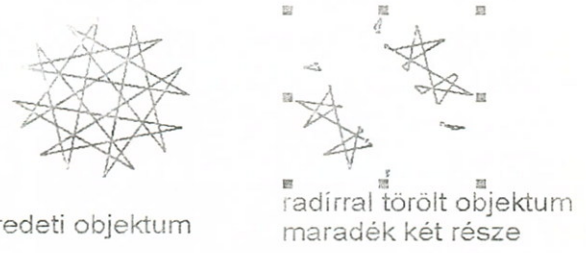
Rajzelem	**Lehetőség**
Vonal vagy görbe	A vonal vagy görbe típusú rajzelemek a **Node Edit** redőnymenü használatával módosíthatók az alak csomópontok és vezérlőpontok áthelyezésén, újabb csomópontok beillesztésén, meglévők törlésén keresztül.
Szöveg	Karakterjellemzők szerkesztése és párbeszédes betűköz-, illetve sorközbeállítás.
Bitkép	Vágás.
Téglalap	Sarkok lekerekítése.
Ellipszis	Ív és körcikk, körszelet létrehozása.
Sokszög	Csillaggá, csillagsokszöggé alakítás, szimmetrikus szerkesztés.

Knife: Kés eszköz, az objektumok szétvágására. A kettévágott rajzelem részei vagy azonnal külön-külön mozgathatók, formázhatók, vagy később a kijelölt vágás mentén önálló részekre bonthatók (lásd az A-27. ábrát). Az egér jobb nyomógombjával a **Kés** eszközre kattintva megjelenített eszköztáron állíthatjuk be a Kés jellemzőit. A Leave as one object ikonnal kérhetjük a szétvágott objektum elemeinek egy objek-

A-27. ábra

tumként kezelését, illetve az Auto-Close on Cut ikonnal az objektum automatikus bezárását is.

Eraser: Radír eszköz, az objektumok részleges törlésére. A zárt nyomvonal megszakítása nélkül törölhetjük az objektum egy részét. Az ezzel a módszerrel akár két vagy több részre vágott rajzelem részei továbbra is egyetlen objektumot alkotnak, egyszerre jelölhetők ki (lásd az A-28. ábrát).



A-28. ábra

Zoom: Nagyító eszköz. Be- vagy kikapcsolja a nagyítás eszköztárat.

Hand: Mozgató eszköz. A képet a gördítősávokhoz hasonlóan mozgatja a munkaablakban.

Freehand: Szabadkézi rajzeszköz, Egyenes és görbe rajzolására használható, ekkor az egeret ceruzaként alkalmazzuk. Kattintsunk a rajz kezdőpontjára, majd az egér bal gombjának nyomva tartása közben húzzuk az egérkurzort.

Bezier: Bézier rajzeszköz.

Artistic Media: Művészi rajzeszköz, a listából kiválasztott formájú ecsetet alkalmazza.

Dimension: Méretező eszköz.

Connector: Interaktív kapcsolóvonal eszköz, rajzelemek összekötésére szolgál. Az eszközzel rajzolt rajzelem automatikusan átalakulva követi az összekapcsolt objektumok mozgatását.

Rectangle: Derékszögű négyszög rajzolására szolgáló Téglalap eszköz. Rajzolás során a téglalap méreteit (szélesség, magasság) az állapotsorban olvashatjuk. A Téglalap eszközzel rajzolt rajzelemek felveszik az érvényes alapértelmezett kitöltési, kihúzótoll- és körvonalszín-jellemzőket. Négyzet rajzolásához rajzolás közben tartsuk lenyomva a Ctrl billentyűt. A rajzoláskor egeres húzással adjuk meg a téglalap átellenes sarkait. A rajzolást a bal egérgomb felengedésével fejezzük be. Ezután a téglalap kijelölhető a szóköz billentyű lenyomásával. Ezzel egyúttal a kijelölő nyíl eszközre váltunk, ahonnan a Téglalap eszközhöz ismét a szóköz billentyű lenyomásával térhetünk vissza.

Ellipse: Ellipszis eszköz, amellyel ellipszis, kör, ellipszisív rajzolható, ha a tulajdonságsávon a megfelelő forma ikonját lenyomtuk. Az ellipszis és kör utólagos módosításával is készíthetünk ellipszis- és köríveket, ellipszis- és körcikkeket. Rajzolás alatt a rajzelem befoglaló méreteit (szélesség, magasság) az állapotsorban és a tulajdonságsávon figyelhetjük meg. Az Ellipszis eszközzel rajzolt rajz-

elemek felveszik az érvényes alapértelmezés szerinti kitöltési, kihúzótoll- és körvonalszín-jellemzőket. Kör rajzolásához rajzolás közben tartsuk lenyomva a Ctrl billentyűt. A rajzoláskor egeres húzással adjuk meg az ellipszist befoglaló téglalap átellenes sarkait. A rajzolást a bal egérgomb felengedésével fejezzük be. Ezután az ellipszis kijelölhető a szóköz billentyű lenyomásával. Ezzel egyúttal a Kijelölő nyíl eszközre váltunk, ahonnan az Ellipszis eszközhöz ismét a szóköz billentyű lenyomásával térhetünk vissza.

Polygon: Sokszög eszköz, amellyel sokszög, csillag és csillagsokszög rajzolható. Rajzoláskor az objektum befoglaló méreteit (szélesség, magasság) az állapotsorban és a tulajdonságsávon láthatjuk. Alaphelyzetben egyetlen kattintással és az egér húzásával kitöltetlen, 0,003 hüvelykes fekete vonallal határolt ötszög rajzolható. Ezt az alapbeállítást a tulajdonságsáv megfelelő beállításával módosíthatjuk.

A sokszög eszközzel rajzolt rajzelemek felveszik az érvényes alapértelmezés szerinti kitöltési, kihúzótoll- és körvonalszín-jellemzőket. Szabályos sokszög rajzolásához rajzolás közben tartsuk lenyomva a Ctrl billentyűt. A rajzoláskor egeres húzással adjuk meg a sokszöget befoglaló téglalap átellenes sarkait. A rajzolást a bal egérgomb felengedésével fejezzük be. Ezután a sokszög kijelölhető a szóköz billentyű lenyomásával. Ezzel egyúttal a Kijelölő nyíl eszközre váltunk, ahonnan a Sokszög eszközhöz ismét a szóköz billentyű lenyomásával térhetünk vissza.

Spiral: Spirál eszköz, amellyel lineáris és logaritmikus spirális rajzolható.

Graph Paper: Kockás papírt készítő eszköz.

Basic Shapes: Előre elkészített alap mintaalakzatok listája.

Arrow Shapes: Előre elkészített nyílformák listája.

Flowchart Shapes: Előre elkészített folyamatábra alakzatok listája.

Star Shapes: Előre elkészített csillagformák listája.

Callout Shapes: Előre elkészített szövegbuborékok listája.

Text: Szöveg eszköz, amellyel közvetlenül a képernyőre írhatjuk vagy párbeszédpanelben szerkeszthetjük a szöveget. A szöveg grafikus szövegként való beírásával a szöveg vonalhoz igazítható és az **Effects** és **Text** menü parancsaival különleges hatások érvényesíthetők rá. A grafikus szöveg helyét egyetlen kattintással, a bekezdésszöveg helyét egérrel rajzolt kerettel jelöljük ki.

Blend: Interaktív áttűnés eszköz, amellyel egy objektum a másikba alakítható.

Contour: Interaktív kontúr eszköz, amellyel az objektumok körvonalát az eredetivel párhuzamosan többféleképpen vastagíthatjuk meg.

Distort: Interaktív torzítás eszköz, amellyel a kijelölt objektum élei lekerekíthetők, illetve a csúcsok hegyesebbre húzhatók, elforgathatók, megszaggathatók.

Envelope: Interaktív befoglaló eszköz, amellyel a rajzelemet (grafikát, szöveget) befoglaló burkológörbéket készíthetünk. Ez a görbe formájának módosításával teszi lehetővé az objektum torzítását.

Extrude: Interaktív kihúzás eszköz, amellyel térbeli megjelenítést kölcsönözhetünk az objektumoknak.

Drop Shadow: Interaktív vetett árnyék eszköz, amellyel perspektívát, térbeli megjelenést is adhatunk az árnyéknak.

Transparency: Interaktív áttetsző eszköz, amellyel a hátrább elhelyezkedő rajzelemeket takaró (később rajzolt) rajzelem átlátszóságát szabályozhatjuk.

Eyedropper: Pipetta, színminták vételéhez használjuk.

Paintbucket: A Festékkiöntő a pipettával tetszőleges objektumról felvett színnel tölti ki a megjelölt objektumot vagy annak szegélyét (az interaktív kurzor mutatja a festés helyét, ha megközelítjük az objektum szélét).

Pen: A vonaltípus, stílus, végződés és szín beállítása.

Color: Szín beállítása.

None: Megszünteti a körvonalat.

Hairline: Hajszálvékony (0,076 mm vastag) körvonalat állít be.

1 pnt: 1 pontos (0,353 mm vastag) körvonalat állít be.

2 pnt: 2 pontos (0,7353 mm vastag) körvonalat állít be.

8 pnt: 8 pontos (2,822 mm vastag) körvonalat állít be.

16 pnt: 16 pontos (5,644 mm vastag) körvonalat állít be.

24 pnt: 24 pontos (8,467 mm vastag) körvonalat állít be.

Fill: Interaktív objektumkitöltés az aktuális jellemzőkkel.

Mesh Fill: Interaktív valósághű kitöltés, amellyel a kitöltés belsejét is hozzáigazíthatjuk a szélekhez.

Color: Megjeleníti a kitöltést szabályozó **Fill Color** párbeszédpanelt. Az ikonra kattintás megfelel a Shift+F11 billentyűkombinációnak, vagy a munkaablak jobb alsó sarkában látható kitöltési jelre mért kettős kattintásnak.

Fountain: Megjeleníti a színátmenetes kitöltést szabályozó párbeszédpanelt. Megfelel az F11 gyorsgomb lenyomásának.

Pattern: Megjeleníti a mintázatos kitöltés beállítására szolgáló párbeszédpanelt.

Texture: Megjeleníti a teljes színes anyagmintázatos kitöltést szabályozó párbeszédpanelt.

PostScript: Megjeleníti a PostScript kitöltést szabályozó párbeszédpanelt.

No Fill: Megszünteti a kijelölt objektumok kitöltését.

Color: Megjeleníti a **Color** dokkolt ablakot. Megfelel a **Window** menü **Dockers** ▸ **Color** parancsának.

Status Bar kategória

A csoport parancsaival beállíthatjuk az állapotsorban megjelenő tájékoztató információkat is. Húzzuk ezeket az információkat egérrel az állapotsorba.

(134,870; 345,401): A kurzor aktuális helyzete, vagyis az egér koordinátái.

Info Line: Rövid, egymondatos segítség a kiválasztott eszköz használatához.

Object Details: A kijelölt, illetve rajzolt objektum szélesség, magasság, helyzet valamint csomópontszám jellemzői.

Object Information: A kijelölt, illetve rajzolt objektum típus és réteg jellemzői.

Time: A rendszeróra adatai.

Date: A rendszerórából származó dátumértékek.

Outline: Az aktuális körvonal-beállítás.

Fill: Az aktuális kitöltő szín.

Caps: A Caps Lock váltóbillentyű állapota.

Num: A Num Lock váltóbillentyű állapota.

SCRL: A Scroll Lock váltóbillentyű állapota.

Memory Allocated: Kiírja, mekkora méretű memóriát foglal le az alkalmazás.

Swap Remaining: Kijelzi, hogy mekkora swap terület használható fel (átmenetileg a háttértárolóból).

Snap Status: Az aktív rajz igazítási jellemzői (objektumhoz, vezetővonalhoz vagy hálóhoz).

Apply Styles kategória

Az alapértelmezett stílusokhoz kapcsolt ikonok, amelyeket a saját stílusainkkal bővíthetünk, illetve az alapértelmezett stílusok is módosíthatók.

Default Graphic: Alapértelmezés szerinti grafikus rajzelem jellemzőket tartalmazó stílus.

Default Artistic Text: Alapértelmezés szerinti szöveges rajzelem stílus.

- Special Bullet1: Felsorolásjelölés stílusa. Az ilyen bekezdések előtt felsorolásjel, azaz bajuszkarakter áll.
- Special Bullet2: Bajszos bekezdésstílus-változat.
- Special Bullet3: Bajszos bekezdésstílus-változat.
- Bullet1: Bajszos bekezdésstílus-változat.
- Default Paragraph: Bekezdések alapértelmezés szerinti stílusa.
- Bullet2: Bajszos bekezdésstílus-változat.
- Bullet3: Bajszos bekezdésstílus-változat.
- Bullet3: Bajszos bekezdésstílus-változat.

A PROGRAM MENÜSZERKEZETE

A program menüszerkezetét úgy mutatjuk be, hogy az egyes menüparancsok mellett megadjuk a használható ikonokat, billentyűkombinációkat is. A parancsok ismertetésének helyét a tárgymutatóban (C. függelékben) találják meg.

File (fájl) menü

New (új dokumentum)	Ctrl+N	
New From Template (új dokumentum sablon alapján)		
Open (megnyitás)	Ctrl+O	
Close (bezárás)		
Save (mentés)	Ctrl+S	
Save As (mentés másként)		
Revert (újratölti a mentett változatot)		
Acquire Image (képszkennelés) ▶	Select Source (eszközválasztás)	
	Acquire (szkennelés)	
Import (importálás)	Ctrl+I	
Export (exportálás)	Ctrl+E	
Send To (Küldés) ▶	3,5 floppy (A)	
	Desktop (Create Shortcut) (Asztal – parancsikon létrehozása)	
	Documents (dokumentumok)	

	Mail Recipient (levél címzettje)	
	Mail (levél)	
Print (nyomtatás)		
Print Merge (összefésült nyomtatás)	Create/Load Merge Fields (mezők létrehozása/betöltése)	
	Perform Merge (összefésülés)	
	Edit Merge Fields (mezők szerkesztése)	
Print Preview (nyomtatási kép)		
Print Setup (nyomtatási beállítások)		
Prepare For Service Bureau (anyagkivonat)		
Publish To The Web (exportálás Webre) ▸	HTML	
	Flash embedded in HTML (HTML-be ágyazott Flash)	
	Web Image Optimizer (Web képoptimalizáló)	
Publish To PDF (exportálás Portable Document Formatban)		
Document Info (dokumentumadatok)		
Recent Files (utolsó fájlok)		
Exit (kilépés)	Alt+F4	

Edit (szerkesztés) menü

Undo (visszavonás)	Ctrl+Z
Redo (mégis)	Ctrl+Shift+Z
Repeat (ismét)	Ctrl+R

Cut (kivágás)		Ctrl+X
Copy (másolás)		Ctrl+C
Paste (beillesztés)		Ctrl+V
Paste Special (irányított beillesztés)		
Delete (törlés)		Delete
Duplicate (másolat)		Ctrl+D
Clone (hasonmás)		
Copy Properties From (jellemzők felvétele)		
Select All (mindent kijelöl) ▸	Objects (objektumok)	
	Text (szöveg)	
	Guidelines (vezetővonal)	
	Nodes (csomópont)	
Find and Replace (keresés és csere) ▸	Find Objects (objektum keresése)	
	Replace Objects (objektum cseréje)	
	Find Text (szöveg keresése)	
	Replace Text (szöveg cseréje)	
	Recent Search (utolsó keresés)	
Insert Internet Object (Internet objektum beszúrása) ▸	Java applet	
	Embedded file	
	Simple Button	
	Submit Button	
	Reset Button	
	Radio Button	
	Check Box	
	Text Edit Field	
	Text Edit Box	

Popup Menu
Options List

Insert Bar Code
(vonalkód beszúrása)
Insert New Object
(új objektum beszúrása)
Object (objektum)
Links (csatolások)

Properties (tulajdonságok)

View (látvány) menü

Simple Wireframe
(egyszerű körvonalak)
Wireframe
(csak a körvonalak)
Draft (gyorsrajz)
Normal (normál)
Enhanced (kiemelt)

Full-Screen Preview
(teljes képernyős előnézet) F9
Preview Selected Only
(csak a kijelölt objektumok előnézete)
Page Sorter View
(laprendező nézet)

Rulers (vonalzók)
Grid (rács)
Guidelines (vezetővonalak)
Show (megjelenítés) ▸

Page Border (lapszegély)
Bleed (oldalcsonkítás)
Printable Area
(nyomtatható terület)
Overprinted Objects
(túlnyomott objektumok)
Text Frames
(szövegkeretek)

Snap To Grid (rácshoz igazodás) Snap To Guidelines (vezetővonalhoz igazodás) Snap To Objects (objektumhoz igazodás)	Ctrl+Y
Grid and Ruler Setup (vonalzó és rács beállítása) Guidelines Setup (vezetővonalak beállítása)	

Layout (oldal) menü

Insert Page (oldal beszúrása) Delete Page (oldal törlése) Rename Page (oldal átnevezése)	
Go To Page (ugrás oldalra)	
Switch Page Orientation (laptájolás váltása)	
Page Setup (oldalbeállítások) Page Background (oldal háttere)	

Arrange (elrendezés) menü

Transformations (átalakítások) ▸	Position (helyzet)	Alt+F7
	Rotate (forgatás)	Alt+F8
	Scale (nagyítás)	Alt+F9
	Size (méret)	Alt+F10
	Skew (döntés)	
Clear Transformations (átalakítások törlése)		
Align and Distribute		

(illeszkedés és elosztás)		
Order (sorrend) ▸	To Front (előre)	Shift+PgUp
	To Back (hátra)	Shift+PgDn
	Forward One (előrébb)	Ctrl+PgUp
	Back One (hátrébb)	Ctrl+PgDn
	In Front Of (elé)	
	Behind (mögé)	
	Reverse Order (fordított sorrend)	
Group (csoportbafoglalás)		Ctrl+G
Ungroup (csoport kibontása)		Ctrl+U
Ungroup All (minden csoport kibontása)		
Combine (kombinálás)		Ctrl+L
Break Apart (szétszedés)		
Lock Object (objektum zárolás)		
Unlock Object (zárolás feloldása)		
Unlock All Objects (összes zárolás feloldása)		
Shaping (alakzatalakítás) ▸	Weld (forrasztás)	
	Trim (levágás)	
	Intersect (metszet)	
Convert To Curves (görbévé alakítás)		
Convert Outline To Object (körvonal objektummá alakítás)		

Effects (hatások) menü

Adjust (korrekció) ▸	Contrast Enhancement (kontrasztjavítás)	
	Local Equalization	

	(helyi kiegyenlítés)	
	Sample/Target Balance (mintakiegyenlítés)	
	Tone Curve (tónusgörbe)	
	Auto Equalize (autom. kiegyenlítés)	
	Brightness-Contrast-Intensity (fényerő-kontraszt-intenzitás)	
	Color Balance (színkiegyenlítés)	
	Gamma	
	Hue/Saturation/Lightness (színezet/telítettség/fényesség)	
	Selective Color (szelektív színkorrekció)	
	Replace Colors (színcsere)	
	Desaturate (telítettség csökkentése)	
	Channel Mixer (csatornakeverő)	
Transform (átalakítás) ▸	Deinterlace	
	Invert (negatív)	
	Posterize (keményítés)	
Artistic Media (művészi eszköz)		
Blend (áttűnés)		
Contour (kontúr)	Ctrl+F9	
Envelope (befoglaló)	Ctrl+F7	
Exrude (kihúzás)		
Lens (lencse)	Alt+F3	
Add Perspective (perspektíva felvétele)		
Powerclip (formába helyezés) ▸	Place Inside Container (tárolóba helyezés)	

	Extract Contents (tartalom kivétele)	
	Edit Contents (tartalom szerkesztése)	
	Finish Editing This Level (vége e szint szerkesztésének)	
Rollover ▸	Create Rollover Extract Contents Edit Contents Finish Editing Rollover	
Clear Effect (hatás törlése)		
Copy Effect (hatás másolása) ▸	Perspective From (perspektíva) Envelope From (burkológörbe) Blend From (átváltozás) Extrude From (kihúzás) Contour From (kontúr) Lens From (lencse) PowerClip From (formábahelyezés) Drop Shadow From (vetett árnyék) Distortion From (torzítás)	
Clone Effect (hatás hasonmás) ▸	Blend From (átváltozás mintából) Extrude From (kihúzás mintából) Contour From (kontúr mintából) Drop Shadow From (vetett árnyék mintából)	

Bitmaps (bitképek) menü

Convert to Bitmap (bitképpé alakít)		
Edit Bitmap (bitkép szerkesztése)		
Crop Bitmap (bitkép vágása)		
Trace Bitmap (bitkép vektorizálása)		
Resample (átméretezés)		
Mode (színmód) ▸	Black and White (1 bit) (fekete-fehérre)	
	Grayscale (8 bit) (szürkeskálára)	
	Duotone (8 bit)	
	Paletted (8 bit) (színpalettásra)	
	RGB Color (24 bit) (RGB színek)	
	Lab Color (24 bit) (Lab színek)	
	CMYK Color (24 bit) (CMYK színek)	
	Apply ICC Profile (ICC színprofil alkalmazása)	
Inflate Bitmap (színszám csökkentés) ▸	Auto Inflate Bitmap	
	Manually Inflate Bitmap	
Bitmap Color Mask (bittérképes színmaszk)		
Resolve Link (csatolás feloldása)		
Update From Link (csatolás frissítése)		
3D Effects (3D hatások) ▸	3D Rotate (térbeli forgatás)	
	Cylinder (henger)	

		Emboss (domborítás)	
		Page Curl (lapfül)	
		Perspective (térhatás)	
		Pinch Punch	
		Sphere (gömbölyítés)	
Art Strokes (művészi vonások)	▸	Charcoal (szénrajz)	
		Conté Crayon (pasztellkréta)	
		Crayon (zsírkréta)	
		Cubist (kubista)	
		Impressionist (impresszionista)	
		Palette Knife (palettakés)	
		Pastels (pasztellek)	
		Pen & Ink (toll és tinta)	
		Pointillist (pointillista)	
		Scraperboard	
		Sketch Pad (vázlat)	
		Watercolor (vízfesték)	
		Water Marker (jelölő-festék)	
		Wave Paper (hullámpapír)	
Blur (elkenés)	▸	Directional Smooth (irányított lágyítás)	
		Gaussian Blur (véletlenszerű)	
		Jaggy Despecle (csipkézés)	
		Low Pass	
		Motion Blur (mozgás)	
		Radial Blur (sugaras)	
		Smooth (simítás)	
		Soften (lágyítás)	

		Zoom (nagyítás)
Color Transform (színátalakítás)	▸	Bit Planes (színszám csökkentés)
		Edit Duotone
		Halftone (rácsozás)
		Psychedelic (pszichedelikus)
		Solarize (túlexponálás)
Contour (körvonal)	▸	Edge Detect (élkeresés)
		Find Edges
		Trace Contour
Creative (kreatív)	▸	Crafts
		Crystalize (kristályosítás)
		Fabric (anyagdarabok)
		Frame (keret)
		Glass Block (katedrálüveg)
		Kid's Play (gyerekjáték)
		Mosaic (mozaik)
		Particles
		Scatter (foszlatás)
		Smoked Glass (színes üveg)
		Stained Glass (ólomüveg)
		Vignette (címke)
		Vortex (örvényszerű)
		Weather (időjárás)
Distort (torzítás)	▸	Blocks (darabok)
		Displace (áthelyezés)
		Offset (eltolás)
		Pixelate (pixelesítés)
		Ripple (hullámok)
		Swirl (örvény)
		Tile (csempe)
		Wet Paint (nedvesítés)
		Whirlpool (örvény)

	Wind (szél)	
Noise (zaj) ▸	Add Noise (zajképzés) Diffuse (szétosztás) Dust and Scratch (por és karcolás) Maximum Median (átlag) Minimum Remove Moiré (moiré szűrés) Remove Noise (zajszűrés)	
Sharpen (élesítés) ▸	Adaptive Unsharp Directional Sharpen High Pass Sharpen (élesítés) Unsharp Mask (összemosó képélesítés)	
Plug-Ins (bedolgozók) ▸	Digimarc ▸	Embed Watermark (vízjel beágyatás) Read Watermark (vízjel olvasása)
	Fancy ▸	Julia Set Explorer Terrazzo
	HSOFT ▸	Squizz 1.5

Text (szöveg) menü

Format Text (szöveg formázás) Edit Text (szöveg szerkesztés)	Ctrl+T Ctrl+Shift+T
Fit Text To Path (vonalra illesztés) Fit Text To Frame (szöveg nagyítása keretig) Align To Baseline	 Alt+F12

(illesztés a betűvonalra) Straighten Text (szöveg alaphelyzetbe)		
Writing Tools (nyelvi eszközök)	Spell Check (helyesírás)	Ctrl+F12
	Grammatik (nyelvtani ellenőrzés)	
	Thesaurus (szinonima szótár)	
	QuickCorrect (gyorsjavítás)	
	Language (nyelv) Settings (beállítások)	
Change Case (kis- és nagybetű váltása)		Shift+F3
Make Text HTML Compatible (konvertálás HTML szöveggé)		
Convert (konvertálás)		Ctrl+F8
Text Statistics (statisztika)		
Show Non-Printing Characters (nem nyomtatható jelek megjelenítése)		Ctrl+Shift+C
Link (csatolás)		
Unlink (csatolás oldása)		

Tools (eszközök) menü

Options (beállítások)	Ctrl+J
Customization (testre szabás)	
Color Management (színkezelés)	
Object Manager (objektumkezelő)	
Object Data Manager (objektumadat-kezelő)	
View Manager (látványkezelő)	

- Link Manager (csatoláskezelő)
- Undo Docker (visszavonás dokkoló)
- Internet Bookmark Manager (Internet könyvjelző-kezelő)
- Color Styles (színstílusok)
- Palette Editor (paletta szerkesztő)
- Graphic and Text Styles (grafikus és szövegstílusok)
- Symbols and Special Characters (szimbólumok és különleges karakterek)
- Scrapbook ▸
  - Browse (böngészés)
  - Contents on the Web (tartalom a weben)
  - Search (keresés)
- Create (létrehozás) ▸
  - Arrow (nyíl)
  - Pattern (mintázat)
  - Symbol (szimbólum)
- Run Script (futtatás) ▸
- Visual Basic ▸
  - Play (lejátszás)
  - Record (felvétel)
  - Pause (szünet)
  - Stop (megállítás)
  - Visual Basic Editor — Alt+F11
  - Security (biztonság)
  - Add-in Manager (beépülők vezérlője)
  - Add-ins ▸

Window (ablak) menü

- New Window (új ablak)
- Cascade (lépcsőzetesen)
- Tile Horizontally (egymás alatt)
- Tile Vertically (egymás mellett)
- Arrange Icons (ikonok elrendezése)
- Color Palettes (színpaletták)
  - None (nincs)
  - Default CMYK palette
  - Default RGB Palette
  - Uniform Colors
  - HKS Colors
  - Web-safe Colors
  - PANTONE Matching System – Coated
  - PANTONE Matching System – Uncoated
  - PANTONE Matching System – Corel 8
  - PANTONE Process Color System
  - PANTONE Hexachrome – Coated
  - PANTONE Hexachrome – Uncoated
  - PANTONE Metallic Colors – Unvarnished
  - PANTONE Pastel Colors – Coated
  - PANTONE Pastel Colors – Uncoated
  - TRUMATCH Colors
  - Open Palette (paletta megnyitása)
  - Color Palette Browser

	(palettaböngésző)		
	Create Palette From Selection (paletta készítése kiválasztásból)		
	Create Palette From Document (paletta készítése dokumentumból)		
	Palette Editor (palettaszerkesztő)		
Dockers (dokkolóablakok) ▸	Object Manager (objektumkezelő)		
	Object Data Manager (adatkezelő)		
	View Manager (látványkezelő)		
	Link Manager (csatoláskezelő)		
	Internet Bookmark Manager		
	HTML Object Conflict		
	Bitmap Color Mask (bittérképes színmaszk)		
	Lens (lencse)		
	Artistic Media		
	Transformations (átalakítások) ▸	Position (helyzet)	Alt+F7
		Rotate (forgatás)	Alt+F8
		Scale (nyújtás)	Alt+F9
		Size (nagyítás)	Alt+F10
		Skew (döntés)	
	Shaping (műveletek alakzatokkal) ▸	Weld (forrasztás)	
		Trim (levágás)	
		Intersect (metszet)	

	Color (szín) Color Palette Browser (színpaletta böngésző) Color Styles (színstílusok)	
	Graphic and Text Styles (grafikus és szöveg stílusok) Symbols and Special Characters (szimbólumok és különleges karakterek)	
	Scrapbook ▸	Browse (böngészés) Contents on the Web (tartalom a weben) Search (keresés)
	Corel Scripts Manager (parancsfájl vezérlő) Web Connector (web kapcsoló)	
Toolbars (eszköztárak) ▸	Transform (átalakítás) Visual Basic for Applications Status Bar (állapotsor) More Toolbars (eszköztárak testre szabása)	
Close (bezár)		
Close All (mindent bezár)		
Refresh Window (ablak frissítése)	Ctrl+W	

Help (súgó) menü

Help Topics (témakörök)	

- What's This? (mi ez?) — Shift+F1
- CorelTUTOR (tanfolyam)
- What's New? (újdonságok)
- Technical Support (terméktámogatás)
- Corel on the Web (Corel a weben) ▸
  - Corel Home Page (Corel honlap)
  - CorelCity.com
  - Corel Clipart Center
  - Search the Web (keresés a weben)
  - File Hosting Online
  - MyFonts.com
  - Update Links (csatolások frissítése)
- About CorelDRAW (névjegy)

TÁRGYMUTATÓ

256 színű tónusozás 500
ablak frissítése 103
ablaknagyítás ikon 71
ablakok 505
ablakzáró ikon 68, 71
aláhúzás 210
alávágás 212
állapotsor 71
állományok átnevezése 101
állományok törlése 101
Arrange
  Align and distribute 396, 475
  Break Apart 303, 399
  Break Blend Group Apart 309
  Break Paragraph Text Apart 194
  Clear Transformations 280
  Combine 194, 292, 295, 399
  Convert Outline To Object 268
  Group 400
  Lock Object 400
  Order
    Back One 399
    Behind 399
    Forward One 399
    In Front Of 399
    Reverse Order 399
    To Back 399
    To Front 398
  Shaping
    Intersect 308, 507
    Trim 307, 507
    Weld 306, 507
  Transformation
    Scale 287
  Transformations 279
    Position 280
    Rotate 284
    Size 283
    Skew 286
    Ungroup 309, 400
    Ungroup All 400
    Unlock All Objects 400
    Unlock Object 400
átfedő nyomtatás 434
áthúzás 210
átmeneti objektumok 311, 331
áttűnés 478
beillesztés 466
bekezdésszöveg 190
billentyűzet
  beállítása 451
bitmap 416
Bitmaps
  3Deffects
    3D Rotate 370
    Cylinder 370
    Emboss 371
    Page Curl 371
    Perspective 371
    Pinch/Punch 371
    Sphere 372
  Art Strokes
    Charcoal 372
    Conté Crayon 372
    Crayon 373
    Cubist 373
    Impressionist 373
    Palette Knife 373
    Pastels 374
    Pen & Ink 374
    Pointillist 374
    Scraperboard 374
    Sketch Pad 375
    Water Marker 375
    Watercolor 375
    Wave Paper 375
  Bitmap Color Mask 357, 484, 507
  Blur

Directional Smooth 376
Gaussian Blur 376
Jaggy Despecle 376
Low Pass 377
Motion Blur 377
Radial Blur 377
Smooth 377
Soften 378
Zoom 378
Color Transform
Bit Planes 378
Halftone 379
Psychedelic 379
Solarize 379
Contour
Edge Detect 380
Find Edges 380
Trace Contour 380
Convert to Bitmap 27, 349, 483
Creative
Crafts 381
Crystalize 381
Fabric 381
Frame 381
Glass Block 382
Kid's Play 382
Mosaic 382
Particles 382
Scatter 383
Smoked Glass 383
Stained Glass 383
Vignette 383
Vortex 384
Weather 384
Crop Bitmap 359, 483
Distort
Blocks 384
Displace 385
Offset 385
Pixelate 385
Ripple 385
Swirl 386
Tile 386
Wet Paint 386
Whirlpool 386
Wind 387
Edit Bitmap 357, 359, 483
Inflate Bitmap
Auto Inflate Bitmap 485
Manually Inflate Bitmap 485
Mode
Apply ICC Profile 356
Black and White (1 bit) 351, 484
CMYK Color (32-bit) 355, 484
Duotone (8 bit) 352, 484
Grayscale (8 bit) 352, 484
Lab Color (24 bit) 355, 484
Paletted (8 bit) 353, 484
RGB Color (24 bit) 355, 484
Noise
Add Noise 387
Diffuse 387
Dust and Scratch 388
Maximum 388
Median 388
Minimum 388
Remove Moiré 389
Remove Noise 387, 389
Plug-ins
FraxFrame 27
ShapeShifter 27
Smoothie 27
Plug-Ins 391
Fancy
Terrazzo 391
Resample 350, 359, 484
Resolve Link 484
Sharpen
Adaptive Unsharp 389
Directional Sharpen 390
High Pass 390
Sharpen 390
Unsharp Mask 390
Trace Bitmap 359, 484
Update From Link 484
CMYK Color 417
Context Menu Bar 76
Corel R.A.V.E. 56
CORELAPP.INI 61
CorelCAPTURE 56
CorelDRAW képernyő 68
CORELDRW.DOT 62
CORELDRW.INI 61
CorelPHOTO-PAINT 56
CorelTEXTURE 56
CorelTRACE 57
Custom Palettes 155
csatolások 395
csatolt keretek 195
csere 205

csomópont
egyesítés ... 292
görbévé alakítás ... 291
részgörbére bontás ... 291
törlés ... 291
új 291
csomópontszerkesztő ... 290
csúszka ... 73
díszítőszín ... 415
Dokumentumablak
Előző méret (Restore) ... 71
Kis méret (Minimize) ... 71
Teljes méret (Maximize) ... 71
drótváz nézet ... 105
ecsetvonás típusok ... 302
Edit
Clone ... 395
Copy ... 203, 394
Copy Properties From ... 226
Copy Propeties From ... 403
Cut ... 394
Delete ... 203, 394
Duplicate ... 117, 394, 500
Find and Replace
Find Objects ... 249
Find Objects ... 469
Find Text ... 204, 261, 470
Replace Objects ... 469
Replace Text ... 205, 261, 470
Insert Bar Code ... 149
Insert Internet Object
Check Box ... 37
Embedded file ... 37
Java applet ... 37
Options List ... 37
Popup Menu ... 37
Radio Button ... 37
Reset Button ... 37
Simple Button ... 37
Submit Button ... 37
Text Edit Box ... 37
Text Edit Field ... 37
Insert New Object ... 348
Links ... 395
Object
Edit ... 349
Paste ... 203, 394
Properties ... 241
Redo ... 22, 91, 118, 393
Repeat ... 91
Select All
Guidelines ... 246
Nodes ... 246
Objects ... 203, 246
Text ... 202, 246
Undo ... 22, 117, 212, 393
Effects
Add Perspective ... 336
Adjust
Brightness-Contrast-Intensity ... 363
Color Balance ... 364
Gamma ... 365
Hue/Saturation/Lightness ... 366
Local Equalization ... 361
Replace Colors ... 368
Sample/Target Balance ... 367
Selective Color ... 367
Tone Curve ... 362
Blend ... 310
Clear Contour ... 333
Clear Distortion ... 340
Clear Drop Shadow ... 323
Clear Effects ... 316
Clear Envelope ... 321
Clear Perspective ... 337
Clone Effect
Blend From ... 315
Contour From ... 332
Drop Shadow From ... 322
Extrude From ... 330
Contour ... 331
Copy Effect
Blend From ... 314
Contour From ... 332
Distortion From ... 340
Drop Shadow From ... 322
Envelope From ... 321
Extrude From ... 329
Lens From ... 336
Perspective From ... 337
PowerClip From ... 338
Envelope ... 317
Extrude ... 324
Lens ... 333
PowerClip
Edit Contents ... 337, 338
Extract Contents ... 339
Finish Editing This Level ... 337
Place Inside Container ... 337
Rollover
Create Rollover ... 38, 483

Edit Rollover 38, 483
Extract Rollover Objects 38, 483
Finish Editing Rollover 38
Finish Editing Rollover Object 483
Transform
Deinterlace 369
Invert 369, 380
Posterize 369
egységes kitöltés 269
ellipszis 300
előzetes nyomtatási kép 464
előző méret ikon 71
elrendezés 212, 279, 398, 476
eredeti kijelölése 395
eszközök 498
Eszközök
Beállítások 73
Testreszabás
Billentyűzet 451
Menük 459
eszköztárak 75
eszköztár törlése 77
helyreállítása 77
megjelenítése 75
nagy ikonok 77
új eszköztár készítése 77
Fájl
Megnyitás
Átnevezés 101
Küldés 101
Megnyitás 101
Megnyitás csak olvasásra 101
Nyomtatás 101
Rendezés 101
Törlés 101
Tulajdonságok 102
fájlba nyomtatás 432
fájltípus 100
felülhúzás 210
fényforrás 327
File
Acquire Image
Acquire 345, 464
Select Source 344, 464
Close 120
Digital Camera
Select Camera 348
Document Info 465
Exit 121, 466
Export 34, 464
Import 190, 205, 342, 463
New 462
New From Template 98
Open 99, 462
Prepare For Service Bureau 465
Print 25, 430, 464
Print Merge
Create/Load Merge Fields 24, 465
Edit Merge Fields 465
Perform Merge 23, 465
Print Preview 413, 428, 464
Print Setup 429, 465
Publish To PDF 31, 464
Publish To The Web
Flash embedded in HTML 41, 464
HTML 39, 464
Web Image Optimizer 35, 464
Revert 463
Save 118, 462
Save As 98, 118, 462
Send To
Mail 464
Flash Export 41
Flash objektumok 42
Force justify 214
Format Text 21, 189
formátum
bajszos szöveg 218
karakterformák 207
tabulátorok
balra ütköztetett 217
jobbra ütköztetett 217
középre ütköztetett 217
tizedes 218
Formátum
Betű 209
forrasztás 306
Fountain Fill 158
FTP Settings 39
FTP szerver 39
FTP Upload 39
Full justify 214
Full-Color Bitmap Pattern 162
függő behúzás 219
gördítőikon 71
gördítőjel 71, 195
gördítősáv 71, 195
grafikus szöveg 190

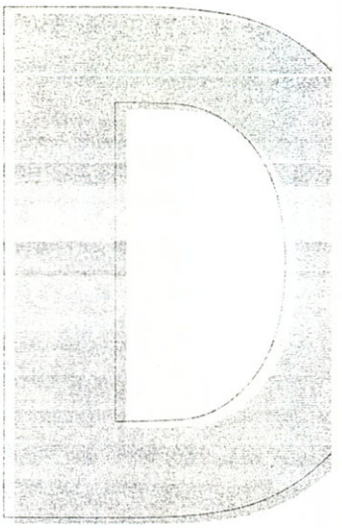
Graphics Utilities 56
grayscale 416
hasonmás 395
hasonmások kijelölése 395
hatások 478
Help 515
  About CorelDRAW 89
  Corel on the Web 90, 515
  CorelDRAW 515
  CorelTUTOR 87, 509, 515
  Help Topics 78, 515
  Technical Support 89, 515
  What's New? 89, 515
  What's This? 55, 515
helyi menü
  Átnevezés 101
  Küldés 101
  Megnyitás 101
  Megnyitás csak olvasásra 101
  Nyomtatás 101
  Törlés 101
  Tulajdonságok 102
igazítás és elosztás 396
importálás 342
iniciálé 219
Interactive Blend 175
Interactive Contour 178
Interactive Distortion 180
Interactive Drop Shadow 173
Interactive Envelope 183
Interactive Extrude 185
Interactive Mesh Fill 169
Interactive Transparency 170
interaktív áttetsző 170
interaktív áttűnés 175
interaktív befoglaló 183
interaktív kihúzás 185
interaktív körvonal 178
interaktív torzítás 180
interaktív vetett árnyék 173
Internet 76
irányított beillesztés 394
ismétlés 466
jelölőnégyzet 72
kép vágása 463
keresés 204
kés 303
kezdőobjektum 311
kifutás 433
kihúzás 478
kis- és nagybetűk megkülönböztetése 204
kis méret ikon 71
kivágás 466
kiválasztógomb 72
kiválasztólista 72
kontúr 478
konvertálás bekezdésszöveggé 192
konvertálás grafikus szöveggé 192
kurzor 195
Lab Color 417
Layout
  Delete Page 115, 394, 474
  Go To Page 114, 203
  Insert Page 94, 114, 474
  Page Background 115
  Page Setup 75, 92, 115, 474
  Rename Page 474
  Switch Page Orientation 474
lencse 478
léptetőmező 72
letörés 329
leválogatás 432
levilágítás 414
megjelenítési üzemmódok 104
Menu Bar 75
menüsor 70
méretbeállító mező 72
mindig sorkizárt 214
minimális telepítés 55, 56
Mixers 157
  Color Blend 157
négyszögsarkok lekerekítése 131
nem nyomtatható karakterek 197
Nézet
  Eszköztárak 75
Node Edit 290
nyomógomb 72
nyomtatás 464
objektumkezelő 402
oldalbeállítás 429
Open an Existing Document 92
Open the Last Edited Document 92
összeforrasztás 477
összekapcsolt szövegkeretek 193

papírméret 430
párbeszédpanel 73
Párbeszédpanel
Súgó
Keresés 85
Keresés telepítő varázsló 84
párbeszédpanel vezérlő elemek 72
Pattern Fill 162
példányszám 430
Perfect Shapes 45
Postscript Fill 168
PostScript nyomtatók 432
PostScript Texture 168
Preflight Settings 25
Print Merge 76
Productivity Tools 57
Property Bar 75
rácspontokhoz igazítás 111
rádiógomb 72
rajzelemhez igazítás 111
RealTime Preview 47
rendszerablak 68
Rendszerablak
Áthelyezés (Move) 69
Bezárás (Close) 68
Méretezés (Size) 69
rétegek 404
rétegközi szerkesztés 306
RGB Color 416
rugalmas mód 290
Setup
Compact Setup 54
Custom Setup 54
Typical Setup 54
sorkizárt igazítás 214
sorrend 398, 476
spirális 301
Standard 75
Start a New Document 92
Start CorelTUTOR 92
Status Bar 75
súgó 515
Súgó
Beállítások
Betűtípus 82
Rendszerszínek használata 82
Súgóablak helye 82
Keresés 84
Témakörök 78
széthasított áttűnésszakaszok 312
szétszedés 212
szimmetrikus szerkesztés 299
színátmenetes kitöltés 270
színkezelő 424
színminta 414
színrebontás 414
szkenner 344
szövegállományok importja 190
tabulátor
balra ütköztetett 217
jobbra ütköztetett 217
középre ütköztetett 217
tizedes jegyre igazított 218
tabulátorok 216
tájolás 429
teljes képernyő 473
Text 76
Align To Baseline 496
Change Case 206, 497
Convert 491
Convert To Artistic Text 192, 206
Convert To Paragraph Text 41, 192, 206
Edit Text 190, 193, 313, 492
Fit Text To Frame 224, 493
Fit Text To Path 221, 495, 507
Format Text 191, 207, 491
Link 194, 498
Make Text Web Compatible 41
Show Non-Printing Characters 200, 493, 497
Straighten Text 496
Text Statistics 497
Unlink 194, 498
Writing Tools
Grammatik 496
Language 229
QuickCorrect 496
Settings 230
Spell Check 231, 496
Thesaurus 228, 496
Texture Fill 166
Toolbox 75
Tools 498
Color Management 20, 428, 505
Color Styles 427, 509
Create

Arrow 267, 502
Pattern 276, 502
Symbol 239, 502
Customization 74, 445, 498
Document
Styles 503
Graphic and Text Styles 224
Graphic and Text Styles 502, 507
Internet Bookmark Manager..... 502, 508
Link Manager 502, 508
Object Data Manager..... 407, 508
Object Manager 401, 509
Options 73, 445, 498
Customization
Command bars 460
Commands 461
Customize 116
Display 129
Document
General 269
Grid 110
Rulers 109, 117, 290
Styles 226
Edit 394
General 91
Grid 473
Guidelines 473
Options
Workspace
Text
Fonts 198
Paragraph 197
Page
Background 95
Label 96
Layout 94
Size 93
Rulers 280
Save 71
Text 195, 500
Paragraph 41
Spelling 497
Toolbox
Dimension Tool 148
Freehand/Bezier Tool 139
Graph Paper Tool 137
Pick Tool 394
Polygon Tool 134
Workspace
Customization
Commands 398
Display 102, 108, 126
Edit 498
General 43, 92, 118
Text 196
Fonts 211
QuickCorrect 228, 234
Spelling 230
Palette Editor 426, 500
Run Script 502
Scrapbook
Browse 501
Contents on the Web 501
Search 501
Symbols and Special Characters ..236, 500, 508
View Manager 112, 471
Visual Basic
Play 502
Security 502
Visual Basic Editor 502
törlés 466
Transform 76
Two Color Pattern 162
ugrás oldalra 203
Uniform Fill 155
választókapcsoló 72
végobjektum 311
vektorizálás 140
vezetővonalhoz igazodás 124, 473
View
Draft 106, 472
Enable Rollover 473
Enhanced 107, 472
Full-Screen Preview..... 104, 108, 413, 428, 472
Grid 107, 124, 504
Grid and Ruler Setup ... 109, 111, 124, 280, 473
Guidelines 107, 504
Guidelines Setup 124
Normal 106, 472
Page Sorter View 24, 473
Preview Selected Only 108
Rulers 107, 110, 504
Show
Bleed 504

Overprinted Objects 107, 504
Printable Area 107, 504
Text Frames 224
Simple Wireframe 105, 472
Snap To Grid 110, 111, 123, 473
Snap To Guidelines 123, 124, 127, 473
Snap To Objects 111, 123, 127, 473
Wireframe 105, 472
View Manager 104
Visual Basic for Applications 76
vissza az eredetihez 396
vonalzó és rács beállítása 473
Window
Arrange Icons 505
Cascade 105, 505
Close 120, 505
Close All 120, 505
Color Palettes 269
Color Palette Browser 424, 510
Create Palette From Document 427, 510
Create Palette From Selection .. 426, 510
Default CMYK Palette 509
Default RGB Palette 509
Hexachrome – Coated Colors 510
Hexachrome – Uncoated Colors 510
HKS Colors 509
None 424, 509
Open Palette 423, 510
Palette Editor 425, 500
PANTONE Matching System – Coated Colors 509
PANTONE Matching System – Corel 8 Colors 509
PANTONE Matching System – Uncoated Colors 509
PANTONE Metallic Colors – Unvarnished Colors 510
PANTONE Pastel Colors – Coated Colors 510
PANTONE Pastel Colors – Uncoated Colors 510
PANTONE Process Colors 509
TRUMATCH Colors 510
Uniform Colors 509
Web-safe Colors 509
Dockers
Artistic Media 302
Bitmap Color Mask 359, 507
Blend 310, 507
Color 44, 487, 507, 520
Color Palettes
Color Palette Browser 424
Color Styles 427, 503, 509
Contour 331, 507
Corel Scripts Manager 500, 508
Envelope 317, 507
Extrude 324, 507
Graphic and Text Styles ... 224, 502, 508
Internet Bookmark Manager 502, 508
Lens 333, 507
Link Manager 502, 508
Object Data Manager 508
Object Manager 46, 509
Properties 136
Scrapbook
Browse 501
Contents on the Web 501
Search 501
Shaping
Intersect 308, 507
Trim 307, 507
Weld 306, 507
Symbols and Special Characters 236, 500, 508
Tansformation 280
Transformation
Position 281
Transformations 486
Position 486, 506
Rotate 285, 486, 506
Scale 486, 506
Size 283, 487, 506
Skew 286, 487, 506
Undo Docker 42, 118
View Manager 104, 471
Web Connector 30
New Window 104, 505
Refresh Window 105, 473, 505
Tile Horizontally 104, 505
Tile Vertically 104, 505
Toolbars 280
Window 505
Windows tónusozása 500
zárolás 477
Zoom 76

FOGALMAK ÉS KIFEJEZÉSEK MAGYARÁZATA



Ebben a fejezetben a tisztelt Olvasó remélhetőleg megtalálja mindazt a számára esetleg még ismeretlen fogalmat, amelyet a könyvben felfedezett. Igyekszünk minden kevésbé közismert, könyvünkben előforduló fogalmat és kifejezést elmagyarázni. Tekintettel arra, hogy könyvünket az angol nyelvű Windows (95, 98, 2000 és NT) operációs rendszer alkalmazói számára is készítettük, a következőkben kitérünk az előforduló legfontosabb angol kifejezések magyarázatára is.

2D (két dimenziós): Csak szélességgel és magassággal rendelkező síkbeli alakzat, nyomvonal vagy síklap.

3D (három dimenziós): A szélességen és magasságon kívül mélységgel is rendelkező test.

active window: Az az ablak, amelyben éppen dolgozunk.

ablak (*window*): A grafikus vagy karakteres képernyőnek egy meghatározott, körülhatárolt, téglalap alakú része. A képernyő több ilyen, esetleg egymást átfedő részre osztható. Az egyes ablakokban más-más program is futhat, illetve eltérő dokumentumot vagy ugyanannak a dokumentumnak más-más részletét jeleníthetjük meg.

ablakkezelés: A képernyőn megjelenő ablakokkal végezhető műveletek (nyitás, zárás, tartalom görgetése, ablaktörlés, mozgatás, átméretezés). Ezeket újabban szinte kizárólag egérrel végezzük.

adapter: Különböző csatolók illesztésére szolgáló egység.

adat: Jelenségek, tények, fogalmak jelentésüktől elvonatkoztatott, egyezményesen ábrázolt formája. Az egyezményes alak lehetővé teszi az adat ábrázolását, tárolását, feldolgozását, továbbítását. Szokták mértékegység nélküli információnak is nevezni.

adatállomány: Az egymással logikai kapcsolatban álló, valamilyen szempontból egységesen kezelendő adatok szervezett halmaza. Az adatállomány rekordokból, a rekordok adatmezőkből épülnek fel. Ilyen lehet egy iskola hallgatóinak személyi nyilvántartása.

adatbázis: Az adatállományokat és a köztük lévő kapcsolatokat is nyilvántartó rendszer, amelyet egy adott cél érdekében hoznak létre. Adatbanknak is nevezik. Egy adatbázisban ábrázolt objektum lehet tulajdonos egy másik adatbázisban ugyanaz tulajdon. Más jellemez egy hallgatót az iskolai és más a kórházi nyilvántartásban.

adatfájl (*datafile*): Lásd az **adatállomány** leírását.

adatfeldolgozás: Adatok gyűjtése, tárolása és adott szempontok szerinti rendszerezése,

kigyűjtése (nyomtatott vagy képernyős megjelenítése).

adathordozó: Az adatok tárolására szolgáló, a számítógéptől elkülönült eszköz. Alkalmas arra, hogy tárolja a számítógépből származó adatokat és az ilyen adatokat a számítógépbe további feldolgozásra visszajuttassa. Régebben gyakori volt a lyukszalag, lyukkártya, ma már szinte kizárólag a mágneses és az optikai elven működő adathordozókat (más néven háttértárolókat) használják. Ilyen a mágnesszalag, mágneslemez és a CD.

adatmező: Az adatállományokat felépítő rekordoknak az a része, amely egy jellemző értéket tárol, ír le. Például a személyi nyilvántartásban adatmező lehet a név, a születési dátum vagy a lakhely.

adatvédelem: A számítógépes rendszerekben a nagy értékű és a személyi adatok védelme az illetéktelen hozzáférőkkel, illetve a rossz szándékú vagy véletlen megváltoztatásokkal szemben.

alapértelmezés: Angolul *default*, az a környezeti változó érték, beállítás, amelyet a programok feltételeznek, ha mást nem adunk meg. A CorelDRAW-ban egyebek között módosíthatók a következő alapértelmezett beállítások: az új objektumok körvonal- és kitöltési tulajdonságai, az oldal mérete és tájolása, a vonalzók, az állapotsor és a képernyőn lévő paletta ki- vagy bekapcsolt állapota.

alfabetikus karakter: A számjegyek nélküli összes ábrázolható karakter, beleértve a szóközt és különleges karaktereket is.

alfanumerikus billentyűzet: Betűket, számokat, funkcióbillentyűket tartalmazó billentyűcsoport. A személyi számítógépek szokásos billentyűzetén ez az írógépekhez hasonló elrendezésben szerepel, elkülönítve a numerikus és kurzormozgató billentyűktől a billentyűzet bal oldalán.

alfanumerikus karakter: Betűk, számok, vezérlőkarakterek, különleges karakterek és szóköz.

aktuális könyvtár: Az aktuális meghajtónak az a könyvtára, amelyen dolgozunk. Az itt tárolt állományokra elegendő (*elérési út* nélkül) csak a nevükkel hivatkozni.

aktuális paraméter: Egy változó pillanatnyi értéke.

aktualizálás: Egy adatállomány, vagy egy részének napra késszé módosítása.

alaplap: A számítógép legfontosabb elemeit tartalmazó áramköri lap. Gyakran előfordul, hogy a processzoron kívül tartalmazza a képernyő- és egyéb meghajtókat is.

alkalmazói program: Egy konkrét feladat végrehajtására készített számítógépes megoldás.

alkönyvtár: A hierarchia szerint a főkönyvtár alatt elhelyezkedő összes többi könyvtár.

állapotsor (Status bar): A legtöbb program képernyőjének alján található terület, amelyen az éppen kijelölt objektumról vagy csomópontról, illetve a folyamatban lévő tevékenységről jelenik meg információ. Az állapotsor több alkalmazásban be- és kikapcsolható.

Alt: Kizárólag más billentyűvel együtt használható, amelynek lenyomásával a gépbe vitt jelet (kódot) módosító vezérlőbillentyű. A szóközbillentyű két oldalán találhatunk meg belőle egy-egy darabot. Tetszőleges karaktereket, CorelDRAW szimbólumokat vihetünk be, ha lenyomva tartjuk, miközben a karakter kódját a numerikus billentyűzetrészen begépeljük. A karakter az Alt billentyű felengedését követően jelenik meg.

application: Alkalmazás, lásd a **program** kulcsszó ismertetését.

archiválás: Az adatfeldolgozó vagy más irodai rendszerekbe vitt vagy ott keletkezett adatok biztonsági okokból háttértárra mentése. Ez lehet lassú, *soros elérésű* mágnesszalag is.

arrow keys: A kurzor mozgatására és a menüpontok kiválasztására szolgáló nyíl feliratú billentyűk.

ASCII-kód: Amerikai szabvány szerinti információátviteli kód. 128 különböző karaktert tartalmaz az eredeti tábla, amelyet a paritásbit alkalmazása helyett 256 karakteresre bővítettek a mikrogépekben. Ez a kód a 8 bites ASCII kód (2^8=256).

attribútum: A DOS alatt tárolt állományok tulajdonsága: normál (*archive*), csak olvasható (*read only*), rendszer (*system*) és rejtett (*hidden*).

állomány: Azonos típusú adatok (adat, szöveg, hang, kép, videofelvétel) tárolására szolgáló, névvel ellátott „gyűjtőhely". Tárolási helye valamely háttértár lehet. Angolul *file*, de elterjedt és elfogadott ennek magyar átírása is (fájl).

állományműveletek: Az állományok elemeivel (a rekordokkal) végezhető műveletek, úgymint törlés, másolás, átnevezés, módosítás, tartalom megjelenítése, sorba rendezés stb.

backspace: A kurzor előtti karakter törlésével egy karakterrel visszalépésre alkalmazható billentyű az alfanumerikus billentyűzetrész jobb felső sarkában. Egyes billentyűzeteken ezzel a felirattal, másokon szürke gombbal, rajta balra mutató nyíllal jelenik meg.

back up: Fájlok biztonsági másolata.

backup disk: Mágneslemez, amely egy másik lemez vagy meghajtó biztonsági másolata.

bájt (*byte*): Többek közt a tárolókapacitás alapegysége. 1 bájt = 8 bit. Egy bájton tárolhatunk el egy (ASCII) karaktert. Szokásos az alapegység 1024-szeresét — vagyis 2^{10}-szeresét — (KB, azaz kilobájt), annak 1024-szeresét (MB, azaz megabájt), illetve annak 1024-szeresét (GB, azaz gigabájt) használni.

batch: Adott parancsok meghatározott sorrendjét rögzítő állomány, amelyeket kötegelten tárolva nem kell egyenként lefuttatni, hanem elegendő a parancsköteg (*batch állomány*) lefuttatása.

beágyazás: A beágyazás segítségével egy dokumentumba az azt létrehozó alkalmazástól eltérő helyről származó objektumot építünk be. Később az információ szerkesztéséhez az azt előállító program eszköztárait és menüit használhatjuk. A beágyazás során az új és az eredeti dokumentum között nem létesül csatolás, így ha a beágyazott információt az egyik helyen módosítjuk, ez nem vonja maga után a másik helyen az információ frissítését.

betöltés: Szűkebb értelemben az operációs rendszer állandóan tárban lévő (rezidens) részének, tágabb értelemben bármely programnak a beolvasása a háttértárról a memóriába.

betöltőprogram: A számítógépbe épített, a gép bekapcsolásával elinduló kis program, amely elindítja a hajlékony- vagy merevlemezen tárolt operációs rendszer betöltését.

billentyűzet: A betűk, számok, írás- és vezérlőjelek számítógépbe vitelére szolgáló eszköz. A billentyűk száma 84 (XT) és 101 (AT) közötti, de előfordul ennél több is.

billentyűkombináció: Több billentyű együttes, egyidejű lenyomása. A billentyűkombinációban valamely vezérlőbillentyű (Alt, Ctrl, Shift) és valamely egyéb billentyű vesz részt.

BIOS: A számítógép beépített perifériakezelő rendszere.

bit: Kettes számrendszerbeli számjegy, amely 0 vagy 1 értéket vehet fel.

bit map: Raszteres kép (például ilyen egy fénykép) tárolási módja. A Paint, illetve a Paintbrush és más rajzprogramok által használt formátum is ezt alkalmazza, kiterjesztése .BMP.

byte: Lásd *bájt*.

Caps Lock: Kisbetű és nagybetű közti váltóbillentyű, amely lenyomva rögzül. Az ezután a Shift billentyű lenyomása mellett beütött karakterek kisbetűkként jelennek meg.

CD-ROM: Egyszer (megfelelő eszközzel) írható, utána csak olvasható, optikai elven működő adathordozó, amelynek kapacitása meghaladja az 500 megabájtot.

central processing unit (CPU): A számítógép fő alkatrésze, irányítja a ki- és beviteli műveleteket, az adatok tárolását és a programok futtatását.

Character Map: A **Start/Programs/Accessories** menüben található program, amely bemutatja a gépen elérhető karaktereket. A magyar nyelvű változatban **Karaktertábla** a neve.

CGA: A színes monitorok idejétmúlt típusa, felbontása igen gyenge (640*200 képpont).

címkenyomtató: Olyan nyomtató, amely alkalmas vonalkódokkal és optikai jelekkel ellátott, speciális öntapadós címkék nyomtatására.

Clipboard: Lásd a **vágólap** kulcsszó ismertetését.

Close button: Az ablakok jobb felső sarkában található ikon, amellyel bezárhatjuk az ablakot.

COM: A soros adatkapura (kimenetre) hivatkozásnál használt logikai elnevezés.

CON: A billentyűzetre hivatkozásnál használt logikai elnevezés.

condensed: Sűrített, keskeny nyomtatás.

cpi: A nyomtató jeltávolságának a mértékegysége (character/inch).

Ctrl: Kizárólag más billentyűvel együtt használható, az annak lenyomásával gépbe vitt jelet (kódot) módosító vezérlőbillentyű. Az Alt billentyűk mellett, az alfanumerikus billentyűzetrész aljának két szélén találhatunk meg belőle egyet-egyet.

csatolás: A beágyazáshoz hasonlóan a csatolás segítségével egy dokumentumba az azt létrehozó alkalmazástól eltérő helyről származó objektumot építünk be. Később az információ szerkesztéséhez az azt előállító program eszköztárait és menüit használhatjuk. A csatolt információ frissítése az új dokumentumban automatikus, azaz végbemegy, ha az eredeti dokumentum (forrásdokumentum) módosult.

csomag: A csomag egy ikon, amely beágyazott vagy csatolt információt jelöl. A hivatkozott információ akár egy teljes dokumentum (bitkép, hang- vagy videofájl), akár egy dokumentum része lehet. A csatolt információt a rendszer az eredeti módosítása után frissíti, a beágyazott információt nem (ugyanis ilyenkor már nincs kapcsolat az eredetivel).

DD (Double Density): A hajlékonylemezek 360 Kbájtos (5 $^1/_4$"-es floppynál), illetve 720 Kbájtos (3,5"-es floppy esetében) dupla írássűrűségű kapacitását jelöli.

default: Lásd az **alapértelmezés** leírását.

Desktop: A Windows NT munkaterülete, a „munkaasztal", amelyet a képernyőn látunk. Tartalmazza az ablakokat, ikonokat, tálcát, amelyek megjelenítési formáját a testreszabás során (a **Control Panel**ben) tetszésünk szerint állíthatjuk be.

dialog box: Párbeszédpanel, amelyben parancsainkat paraméterezzük, vagyis megadjuk a pontos végrehajtás módját.

Dial-Up Networking: A Windows NT lehetősége arra, hogy postai vonalakon keresztül távoli számítógépekkel lépjünk kapcsolatba. Alkalmazásához modem szükséges.

disk: Hajlékony vagy merev, rendszerint műanyag alapú hordozó, amelyet mágnesezhető réteggel vontak be az adattárolás érdekében. Fizikai védelmét már a gyárban borítóval biztosítják. Lásd a *floppylemez* bejegyzést.

disk drive: Az adathordozó lemezek olvasására és írására képes meghajtóeszköz.

document: A Windows alatti alkalmazásokkal létrehozott, egyedi névvel ellátott állomány. Tartalma szerint lehet szöveg, kép, hang, mozgókép stb.

Documents menu: A **Start** menü almenüje, amely az utolsóként szerkesztett 15 dokumentumot tartalmazza, így azok újabb betöltése könnyebben megoldható.

document window: Az alkalmazások szerkesztőablaka, amelyben a szerkesztés alatti dokumentum látható. Egyidejűleg több dokumentumablak lehet a képernyőn, közülük kattintással választjuk ki azt, amelyen dolgozni akarunk.

drag-and-drop: Egeres objektummozgatási technika. A lenyomott bal egérgombbal megfogjuk a mozgatandó objektumot vagy kijelölt részletet, és a bal egérgomb folyamatos nyomva tartása mellett új helyre vontatjuk. A célhely elérése után engedjük el az egér bal gombját.

DOS: Disk Operating System, az IBM, illetve kompatíbilis személyi számítógépek alapvető operációs rendszere. Jellemzője, hogy nagyobbik része nem kerül a számítógépbe (nem rezidens), hanem a számítógép a hajlékony- vagy merevlemezről olvassa be szükség szerint.

dpi: A nyomtatók felbontóképességének mértékegysége: a pontok száma egy hüvelyken (2,54 cm-en). A csúcsminőségű – igen drága – lézernyomtatóknál ez az érték 1200 dpi.

driver: Magyarul eszközmeghajtó vagy röviden meghajtó, amely egy periféria kezelését teszi lehetővé.

edit: A szövegszerkesztő és rajzprogramok menüje, amely többek közt a vágólap kezelésére vonatkozó parancsokat tartalmazza.

EGA: A színes képernyők CGA-t követő, fejlettebb változata (640*350 képpont felbontásra képes, 16 szín mellett).

egér: Bevitelre szolgáló periféria. Segítségével gyorsan mozgathatjuk a kurzort, görgethetjük a dokumentumokat az ablakokban, kezelhetjük a Windows ikonjait, megjelenített könyvtárait és állományait.

egérkurzor: Az egérrel végezhető műveleteket jelző grafikus karakter a Windows alatt (ekkor a végezhető műveleteknek megfelelően változtatja formáját), illetve a szöveges kurzor pozicionálására, parancskiadásra szolgál a DOS alatt működő programokban (ekkor alakja általában: ■).

egérpad: Sima, az optikai működésű egerek esetében adott raszterminta val ellátott alátét, amely segíti az egér csúszásmentes mozgatását és a megfelelő pozicionálást.

electronic mail (*e-mail*): Lásd az **elektronikus posta** magyarázatát.

elektronikus posta: Modem birtokában az elektronikus posta segítségével küldhetjük el dokumentumainkat, faxokat vagy fogadhatjuk mások üzeneteit.

elérési idő: A mágneslemezről történő adatmegkeresés és beolvasás átlagos ideje ezredmásodpercben.

elválasztási szótár: A szövegszerkesztő programok némelyike az elválasztási szabályokat e szótárban rögzíti.

embed: Egy objektum beillesztése a forrásállományból a céldokumentumba. Ha kétszer a beillesztett dokumentumra kattintunk, akkor betöltődik a forrásállományt létrehozó alkalmazás és szerkeszthetjük a beillesztett objektumot.

Enter: Az adat- vagy parancsbevitelt lezáró billentyű. Egyes gépeken *Return* feliratú.

fastruktúra: A mágneslemezen elhelyezkedő könyvtárak (mappák) szerkezetének szimbolikus elnevezése. E szerint a főkönyvtárat gyökérkönyvtárnak, az alkönyvtárakat ágaknak nevezik.

felbontóképesség: Képernyő esetében a teljes képernyőn vízszintes*függőleges értelemben megjeleníthető képpontok száma. Nyomtatónál az egy hüvelykre nyomtatott pontok száma (lásd a *dpi*-t is).

felhasználói program: Lásd az *alkalmazói programot*.

festékszalag: Ütéses elven (mechanikusan) működő nyomtatóknál ennek segítségével kerül a festék a papírra. Ilyen nyomtató a konzolírógép, a margarétakerekes és gömbfejes írógép, illetve nyomtató és a tűs mátrixnyomtató.

file (*fájl*): Lásd az *állomány* és *adatállomány* bejegyzéseket.

floppylemez: Magyarul hajlékonylemez, az IBM PC, illetve kompatíbilis gépek esetében 5 $^{1}/_{4}$"-es, 3,5"-es átmérőjű, műanyag tokba foglalt, mágnesezhető réteggel bevont műanyag korong. A mágneses rétegre elektronikus úton rögzítjük az adatokat. Többféle kapacitású floppylemez kapható, az alkalmazható típust a gépünkbe épített floppymeghajtó szabja meg.

floppymeghajtó: Magyarul hajlékonylemezegység, amely a floppylemezek kezelését, adatok beolvasását és kiírását végzi.

folder: Alkalmazások (programok) és más állományok tárolására szolgáló, egyedi névvel ellátott gyűjtő (mappa). További (al) mappákat is tartalmazhat. Megfelel a korábbi könyvtáraknak (*directory*).

folyadékkristályos megjelenítő: Hordozható (laptop és notebook) számítógépek egyik megjelenítő eszköze.

folyamatos jelű nyomtatók: Egészben visz egy nyomtatási jelet a papírra, így minősége magas színvonalú.

font: Betűtípus, karakterkészlet, amely saját névvel és másolható, egyedi nevű leíró állományokkal rendelkezik.

formátum: Az egyes programok által az állományok háttértárolóra írásánál, illetve a dokumentumok nyomtatott és képernyős bemutatásánál használt megjelenítési mód. Típusára az állománynév hárombetűs kiterjesztéséből következtethetünk. Például a **.DOC* kiterjesztés a Wordre, a **.BMP* kiterjesztés a Paint, *.CDR* a CorelDRAW rajzolóprogramra jellemző formátumot takar.

formázás: A mágneslemezek előkészítése a tényleges munkára. Segítségével hozzuk létre a lemezek sáv- és szektorszerkezetét, amelynek felhasználásával a lemezmeghajtó-egység

tájékozódni képes az adatok felírásakor és olvasásakor. A formázás során a lemezen korábban lévő információk törlődnek.

főkönyvtár: Más néven gyökérkönyvtár, amely a hierarchikus könyvtárszerkezet első könyvtára, minden más könyvtár ennek alkönyvtára.

floppy disk: Lásd a *hajlékonylemez* leírását.

full access: Állományokhoz és mappákhoz kapcsolható jellemző. Az ezzel a joggal rendelkező felhasználó írhatja és olvashatja, törölheti az állományokat, mappákat.

funkcióbillentyűk: Az F betűvel és egy számmal jelölt billentyűk (XT típus esetén 10, AT-nél 12), amelyek az egyes programok és operációs rendszerek parancsainak gyorsabb kiadására szolgálnak.

GB: 1024 MB, azaz megabájt (gigabyte — gigabájt).

graphical user interface: A grafikus felhasználói felület képi megjelenítése a számítógépen alkalmazott parancsoknak, adatoknak és eszközöknek. Speciális beviteli eszközökkel kezelhető (például egérrel).

hardware: A számítógép az összes ki- és beviteli perifériájával együtt.

hajlékonylemez: Lásd a *floppylemez* bejegyzést.

hajlékonylemez-meghajtó: Más szóval hajlékonylemezes egység, lásd a *floppymeghajtó* leírását.

háttértár: A nagy tömegű adatok, illetve inaktív, éppen nem futó adatok tárolására szolgáló egység. Ma szinte kizárólag a mágneses, optikai és magneto-optikai tárolók tartoznak ide. A háttértárakat író és olvasó egységeken keresztül éri el a számítógép.

HD (High Density): A hajlékonylemezek 1,2 Mbájtos (5 $^{1}/_{4}$"-es floppynál), illetve 1,44 Mbájtos (3,5"-es floppy esetében) nagy írássűrűségű kapacitását jelöli.

HDD (Hard Disk Drive): Merevlemezmeghajtó, más szóval winchester. Általában fixen beépített, de léteznek cserélhető lemezes változatai is.

help: A program használatát megkönnyítő segítség. A magyar nyelvű programváltozatokban elterjedt a *súgó* kifejezés is.

helyettesítő karakter: Az állománynevek egy részét vagy egyes betűit helyettesítik ezek a karakterek. Az operációs rendszer egyes parancsait ezekkel a karakterekkel is kiadhatjuk, ekkor állományok csoportjaira vonatkoztatjuk a parancsot. Például a *.* az összes fájlt kijelöli. A * a névben tőle jobbra álló karaktereket helyettesíti (így utána már nincs értelme mást megadni), a ? az adott pozíción helyettesít minden karaktert.

helyi vágókönyv: A Windows átmeneti tárolóhelye, amelyben a dokumentumok és mappák közötti mozgatásra szolgáló vágólapbeli információt hosszabb ideig tárolhatjuk, tartalmát hálózaton keresztül megoszthatjuk másokkal is, és vágókönyv-oldalként menthetjük.

hőnyomtató: Lásd a *thermál printer* leírását.

húzás (Drag): A bal oldali gomb lenyomva tartása közben az egér mozgatása. A műveletet az egér gombjának felengedése fejezi be.

IBM PC: Az IBM (International Business Machines) cég által a nyolvanas évek elején bevezetett személyi számítógép, amely szakított az addigi hagyományokkal, a gépet a felhasználó közelébe, asztalára vitte.

ikon: Kis, parancsok szimbólumait viselő nyomógomb a Windows és Macintosh, illetve egyéb grafikus rendszerekben (grafikus környezetekben).

indikátorlámpa: A számítógép egyes perifériáinak (floppy-, merevlemez- vagy CD-meghajtóinak, nyomtatónak) működését jelző lámpa.

információ: Minden, ami valamely kérdésben a bizonytalanságunkat csökkenti. Információ az is, amit a vágólapra kivágni vagy másolni lehet, például kijelölt szöveg vagy grafika egy dokumentumban, vagy fájlok, illetve mappák.

input: Adatbevitel a számítógépbe.

insertion point: Villogó jel (szöveges kurzor), amely mutatja, hová kerül a szerkesztett szövegben vagy párbeszédpanel-mezőben a következő leütött, vagy vágólapról beillesztett karakter.

installálás: A program, illetve a számítógép telepítése, üzembehelyezése. A programok telepítéséhez általában installáló programot kell lefuttatni, csak utána lehetséges a program használata.

interface (interfész): Magyarul csatoló, két egység határoló felületén a kommunikációs kapcsolat.

írásvédettség: Lehet logikai (az állomány attribútumának *read only*ra állításával), vagy fizikai. Ez utóbbi esetben a hajlékonylemez írásvédettséget biztosító rését kell leragasztani (5 $^{1}/_{4}$"-es floppynál), vagy a floppy tokján el kell tolni egy csúszkát (3,5"-es floppy esetében). Ezt követően a védett állományok vagy lemezek csak olvashatók.

i/o művelet: A perifériákon keresztül megvalósított adatbeviteli (olvasási) vagy kiviteli (írási) művelet.

író-olvasó fej: A hajlékony- vagy merevlemezes egységnek az adatok adathordozóra felírását vagy olvasását végző része.

kapacitás: A háttértárra rögzíthető adattömeg. Mértékegysége a byte vagy annak többszöröse (lásd a *byte* leírását is).

karakter: Az adatok rögzítésénél, ábrázolásánál, kimenetek vezérlésénél alkalmazható jel.

kattintás: Az egér gombjának lenyomása a parancs, illetve a képernyőelem kiválasztása érdekében.

kettős kattintás: A bal egérgomb kétszer egymás utáni gyors lenyomása, amelynek segítségével az egérkurzorral megjelölt parancs végrehajtását azonnal elindítjuk.

keresési útvonal: Egy adott állomány elérési útja a főkönyvtárból kiindulva könyvtárak sorozatán keresztül.

képbeolvasó (scanner): Képek és szövegek beolvasására szolgáló periféria. Vannak olyan optikai karakterfelismerő programok, amelyek a képként beolvasott szöveget értelmezik és tényleges szövegállománnyá alakítják.

képernyő (monitor): Adatok megjelenítésére szolgáló periféria. Különféle megjelenítő képességű, méretű változatai kaphatók. Az alacsony sugárzású berendezések jele *LR*, a kevésbé vibráló, nem váltott soros letapogatásúaké *NI*.

kiadványszerkesztő: Olyan program, amelylyel a szövegszerkesztőkben bevitt szövegek és más programokkal rögzített rajzok, képek egységes kiadvánnyá (például újsággá, könyvvé, tájékoztató prospektussá stb.) alakíthatók, tördelhetők (neves képviselőik a Ventura, QuarkXPress, Pagemaker, Publisher).

kijelölőmező (kijelölősáv): A kurzormozgató billentyűkkel mozgatható inverz sáv, amellyel listákban, menükben megjelöljük azt a tételt,

melyet az Enter billentyű lenyomásával választunk ki.

kimenet (output): A számítógép feldolgozási eredményeinek megjelenítése. Fizikailag olyan csatlakozóhely, amelynek közvetítésével a perifériák a számítógép alaplapjához kapcsolhatók.

kiszolgáló (*server*): Olyan helyi hálózati számítógép, amelyen egy, a hálózathoz és a hálózati erőforrásokhoz való hozzáférést ellenőrző szoftver fut. Az ilyen gép képes más számítógépek számára is elérhetővé tenni az erőforrásokat.

klaviatúra: Lásd a *billentyűzet* leírását.

kommunikációs port: Soros kimenet, más szóval adatkapu. Legfeljebb kettőt építenek egy gépbe (lásd a *COM* leírását is).

kompatíbilis: Valamely meghatározott szempontból azonos tulajdonságú, azaz csereszabatos. Általában a számítógépek központi egységeire vonatkoztatják. Ebből a szempontból két gép akkor kompatíbilis, ha processzoruk logikai felépítése, gépi nyelve azonos. A hardver szintű kompatibilitás mellett létezik szoftver szintű is. Felfelé kompatíbilis az a rendszer, amely egy gyártó (hardver vagy szoftver) termékeinél a nagyobb és újabb típusokon módosítás nélküli programfutást (illetve állománytípus-felismerést) tesz lehetővé. Például a felfelé kompatíbilis Excel-rendszerek olvassák a korábbi fájlformátumokat, a megelőző Excel-programok pedig nem olvassák be hiánytalanul a későbbi programok által felírt munkafüzeteket.

konfiguráció: A számítógépes rendszer teljesítményét behatároló hardverelemek (számítógép és perifériák) összessége. Tágabb értelemben ide sorolhatók a konfiguráció szoftveres elemei is.

könyvtár: A számítógép háttértárainak rendezett kezelését biztosító tárolási egység. Az egyes könyvtárakat a bennük tárolt anyagok, illetve közös gépen dolgozó felhasználók biztonságos elkülönítése érdekében hozzuk létre. E nélkül az egy-egy háttértárolón tárolt akár több ezer állomány kezelése rendkívül nehézkes lenne.

kurzor: Grafikus karakter – általában vízszintes vagy függőleges villogó vonalka –, amellyel az operációs rendszer vagy felhasználói program, szövegszerkesztő jelzi a dokumentumban az aktuális pozíciót, a következő bebillentyűzendő karakter helyét.

kurzormozgató billentyű: Szűkebb értelemben a billentyűzet nyíl feliratú billentyűi, ezekkel a kurzort mozgatjuk a listák, menük pontjai között, illetve a dokumentumban. Tágabban értelmezve idetartoznak a Home, End, PgUp, PgDn billentyűk és ezeknek a Ctrl billentyűvel együtt lenyomott kombinációi.

laptop: Hordozható személyi számítógép, amelyben egybeépítették a központi egységet és a perifériákat tartalmazó részt a billentyűzettel, valamint a monitorral. Ez utóbbi helyettesítésére a gép alkalmas arra is, hogy „normál", nagyméretű kijelzőhöz kapcsoljuk.

LCD (Liquid Crystal Display): Folyadékkristályos kijelző, általában a zsebszámológépekben és egyes hordozható számítógépekben alkalmazzák.

legördülő menü: Olyan, a parancsok listáját tartalmazó menü, amely a menü nevére kattintás vagy kurzormozgató billentyűs kiválasztás után gördül le, azaz megjeleníti a menü többi részét.

lemezegység: Háttértárperiféria, a mágneslemezek írására és olvasására szolgál. Általában a floppymeghajtót értik alatta.

lézernyomtató: Különlegesen szép írásminőségű, gyorsan és csendben nyomtató eszköz.

A képek, szövegek megjelenítéséhez lézersugár rögzíti az anyagot a gép belső hengerén, onnan elektrosztatikusan kerül a papírra.

link: Egy beillesztett objektum, grafika, szöveg stb. csatolása a forrásdokumentumhoz. Ezáltal a forrásdokumentum változásai automatikusan vagy manuálisan frissíthetők a céldokumentum számára.

LPT: A programok, illetve az operációs rendszer nyomtató hivatkozása. Elméletileg legfeljebb három lehet, ezért a nyomtatókimenet számával pontosítják a hivatkozást (LPT1).

map: A megosztott hálózati meghajtók csatlakoztatása számítógépünkhöz.

Maximize button: Nem maximális méretű ablakok jobb felső sarkában a második helyen álló ▭ ikon. Rákattintva maximális méretűvé nagyítjuk fel az ablakot.

mátrixnyomtató: Olyan nyomtató, amelyben a karaktereket mátrix alakzatban elhelyezkedő pontok adják. Létezik ütéses elven működő (más szóval mechanikus vagy tűs) és hőhatásra speciális papírra nyomtató formája. Az előbbivel átütőpapírra több példányos nyomtatást is végezhetünk.

MB (megabyte – megabájt): 1024 kilobájt.

meghajtó: Lásd a *driver* bejegyzést.

memória (tár): Az operatív tár a számítógépeknek az a gyors elérésű, elektronikus elven működő része, amely az operációs rendszernek, az adatok és a programok programfutás közbeni tárolására, kezelésére, adatokkal folytatott műveletek végzésére szolgál, és a központi egység mellett kapott helyet. Ha kikapcsoljuk a gépet, akkor a memóriában lévő adatok (például az éppen szerkesztett dokumentum) elvesznek, ezért érdemes minél gyakrabban háttértárra menteni. A háttértárak a gép kikapcsolása után is megőrzik a felírt adatokat.

menü: A parancssoros programokat követő programgeneráció szolgáltatása, amelyben az egyes parancsokat már nem begépeléssel, hanem étlapszerű listából (menüből) kell kiválasztani. A kiválasztáshoz a kurzormozgató billentyűkkel mozgatott kijelölősávot (lásd *kijelölőmező*), majd az Enter billentyű lenyomását vagy egérkurzoros kijelölést és a bal egérgombbal végzett kattintást alkalmazzuk. Az egyes menüpontokból almenük nyílhatnak, amelyek újabb almenüket, illetve a ténylegesen végrehajtható parancsokat tartalmazzák.

merevlemez: A hajlékonylemeznél legalább tízszer gyorsabb, mágneses elven működő háttértár. Anyaga nem mágnesezhető fém, műanyag, illetve üveg, amelyet mágnesezhető réteggel vontak be. Sokszor több lemezt fűznek egyetlen forgató tengelyre. Az ilyeneknek minden oldalához külön író-olvasó fej tartozik. A hibátlan működés érdekében hermetikusan (légmentesen) elzárt dobozban építik be. Létezik cserélhető változata is, de jelenleg a fixen a számítógépbe építettek a legelterjedtebbek. Az operációs rendszernek és a programok inaktív részeinek, nagy tömegű adatoknak a tárolására használjuk. A felírt információkat a gép kikapcsolása után is megőrzi.

mező: Adatállományban a rekord egyetlen jellemzőt tartalmazó, legkisebb része. A teljes rekord egyszerre kerül felírásra (lásd az *adatmező* leírását is). A párbeszédpanelek esetében mezőnek nevezzük az egyes paraméterek bevitelére szolgáló helyeket.

Microsoft Exchange: A Windows NT-hez megvásárolható professzionális levelező rendszer. A Windows NT 4.0 workstationba

egy korlátozott képességű üzenetkezelő rendszert (*Messaging*) építettek be.

Minimize button: Az ablakok jobb felső sarkában a harmadik helyen álló ikon, amelyre kattintva az ablak legkisebb méretét állítjuk be.

modem: A *MO*dulátor és a *DEM*odulátor szavakból összetett betűszó, amely olyan eszközt takar, amely a számítógépből származó adatokat az adatátvitelre alkalmas jellé alakítja (modulátor), illetve az adatátviteli vonalakon (telefonvonalon) keresztül érkező jeleket a számítógépben használható jelekké alakítja (demodulátor).

monitor: Lásd a *képernyő* leírását.

mono (monochrom): Fekete-fehér, illetve más, csak két szín, illetve a kettő közti árnyalatok megjelenítésére képes monitor. Általában kellemesebb a szemnek, de felhasználási területe korlátozott (például a nagy tömegű adatok rögzítésére, adatbázis-kezelőkhöz, kizárólagosan szövegszerkesztő munkahelyek számára alkalmas).

mouse: Lásd az *egér* leírását.

MS-DOS based program: Az MS-DOS operációs rendszer alatt futtatható program.

működési kapcsoló (opció): A DOS-parancsok végrehajtását befolyásoló, választhatóan megadható paraméterek (például a DIR parancs esetében a /w az öt hasábos, tömörebb kijelzést állítja be az eredmény – katalógus-kiírás – számára).

munkacsoport *(workgroup)*: A Windows NT egyedileg – minden gépen külön – kezelhető saját felhasználói adatbázisa. A másik, tartományi (*domain*) hálózati modellben a felhasználók egységesen kezelhetők. Mindkét hálózati modell egyenrangú gépek összekapcsolásán alapul, tehát minden gép lehet kiszolgáló vagy ügyfél is.

My Computer: A számítógép meghajtóit, helyi és hálózatos lemezeit tartalmazó rendszermappa.

nem ütő nyomtató: a papírra közvetlen mechanikus hatást nem gyakorló nyomtató. Ide tartozik a lézer, ion, tintasugaras és hőnyomtató.

network: Hálózat a számítógépek összekapcsolására. Az egy vállalatra, egy kisebb területre (kb. 1000 méter távolságig) kiépített hálózat a LAN, azaz a helyi hálózat (*Local Area Network*). Nagyobb, városi hálózatok a WAN-ok (*Wide Area Network*).

Network Neighborhood: A hálózatok kezelésére vonatkozó parancsokat tartalmazó rendszermappa.

notebook: A hordozható személyi számítógépek legvékonyabb, pillekönnyű formája, szokás noteszgépnek is fordítani.

numerikus billentyűk: A billentyűzet jobb oldalán található, a kurzormozgató billentyűk és a Num Lock váltókapcsolót lenyomva számok, illetve alapműveletek jeleinek bevitelére szolgál. Jobb sarkában külön – a másikkal teljesen megegyező funkciójú – Enter billentyű található.

nyomtató: Az adatok papíron történő megjelenítésére szolgáló kiviteli periféria.

off-line: Ennél az üzemmódnál a periféria nincs közvetlenül adatbeviteli kapcsolatban a számítógéppel.

OLE (*Object Linking and Embedding*): Szolgáltatás az objektumok átvételére a forrásállományokból a célállományba. A célállományba ilyen módon illesztett objektumra kétszer kattintva az azt létrehozó alkalmazás

(illetve néhány szerkesztőparancsa) töltődik be, amellyel módosíthatunk az objektumon.

on-line: A periféria adatfogadás-képes állapota, illetve közvetlen adatbeviteli kapcsolat a feldolgozó számítógéppel.

operációs rendszer: A számítógépet működtető hardver- és szoftverelemek összessége. Elemei a rendszer- és segédprogramok, eszközmeghajtók. Ezek lehetővé teszik a felhasználói programok futtatását, tartják a kapcsolatot a felhasználóval, optimalizálják a perifériák kihasználását, megosztják a felhasználók közt az erőforrásokat.

output: A számítógép valamelyik perifériáján (képernyő, nyomtató, rajzgép, háttértár, kommunikációs csatorna) megjelenő eredmény.

Paint: Bittérképes rajzszerkesztő alkalmazás az **Accessories** menüben.

paraméter: A parancsok végrehajtását befolyásoló érték. A DOS alatt kiadott parancsok esetében általában azt határozza meg, hogy mivel kell műveletet végezni. Paramétereknek tekinthetők ugyanakkor a Windows-párbeszédpaneleken megadott értékek is.

parancsköteg: Lásd a *batch* leírását.

parancsmód: Olyan számítógép-üzemmód, amikor a gép kizárólag parancsokat fogad el és azokat azonnal végrehajtja. Szűkebb értelemben az az üzemmód, amikor e parancsokat begépeléssel adjuk meg.

password: A felhasználó egyedi jelszava, amelynek ismeretében – megadása után – lehetősége nyílik a munkára a számítógépen. Adatvédelmi célokat szolgál, mert így biztosítható hogy mindenki csak a saját állományaihoz férjen hozzá, illetve csak az illetékesek jelentkezhetnek be a hálózatra vagy a munkaállomás felhasználói közé.

paste: A vágólapra másolt, kivágott elemek beillesztésére szolgáló parancs a helyi vagy a **Szerkesztés** (*Edit*) menüben.

path: Elérési út, vagyis az az útvonal, amelyet a könyvtár- (mappa) szerkezeten be kell járjunk egy állomány, illetve mappa megtalálásához. Több parancs paraméterezésében szerepel.

párhuzamos (parallel) kimenet: A számítógéphez kapcsolható nyomtatók, esetleg egér illesztésére szolgál.

PC: Personal Computer, vagyis személyi számítógép.

perifériák: A számítógép központi (feldolgozó) egységétől funkcionálisan elhatárolt, illesztőegységekkel (interfészekkel) a géphez kapcsolt eszközök, amelyek az adatok bevitelében, tárolásában, megjelenítésében kapnak szerepet.

pixel: A *picture element* rövidítése, amely a legkisebb megjeleníthető képelem a képernyőn. A képernyőképek a pixelek kompozíciói.

plazmasugaras megjelenítő: A hordozható számítógépek egyik megjelenítő típusa, drágább, de jobb minőségű képet ad, mint a folyadékkristályos megjelenítő.

plotter: Rajzgép, olyan periféria, amely rajzok megjelenítésére alkalmas. Két nagy csoportja van: a vektor (x-y koordináta) és a bittérképes rendszerű. A vektoros rendszerűek is lehetnek dob vagy asztali (sík) plotterek, amelyek egyaránt toll vagy ceruza, esetleg karckés rajzeszközt használnak. A bittérképes rendszerűek a tintasugaras és lézernyomtatókhoz hasonló módon működnek.

pontmátrix-nyomtató: Lásd a *mátrixnyomtató* leírását.

port: Lásd a *kimenet* leírását.

postscript: Lapleíró nyelv, amelyet a drágább kategóriájú megjelenítők alkalmaznak. Ezekkel az eszközökkel különleges minőségű nyomtatást (például tükörkép nyomtatását) is végezhetünk.

processzor: A számítógép utasításokat értelmező és végrehajtó egysége, szokták központi egységnek (CPU) is nevezni. A legjobban elterjedt típusok, amelyeket a személyi számítógépekben alkalmaznak: Intel 80286, 80286, 80486 és Pentium.

program: A számítógéppel végrehajtandó utasítások szabályos sorozata, amelyet a számítógép lépésről lépésre hajt végre. A programok általában a háttértárakon helyezkednek el, ahonnan a végrehajtás (más szóval futtatás) idejére kerülnek a memóriába.

programcsomag: egy adott feladatra, problémakör megoldására alkotott programok rendszere.

programnyelvek: Olyan nyelvi szabályok, eszközök összessége, amelyek alkalmazásával programot lehet készíteni. A magas szintű programnyelvek az emberi nyelvhez közelebb állnak, és fordítóprogramok fordítják le a gép végrehajtható kódjára.

programozás: A program elkészítése (forrásprogram-készítés, fordítás, összekapcsolás, tesztelés).

prompt: A számítógép készenléti jele. Ennek megjelenése után lehet a végrehajtandó parancsokat begépelni.

protokoll: Hálózatokban az adatátvitel szabályozását, formátumát, időrendjét, ütemezését, hibakezelését megadó szabályok összessége.

rajzgép: Lásd *plotter*.

RAM (Random Access Memory): Véletlen elérésű memória, amelyet egyaránt lehet írni és olvasni.

read-only: Lemezkötet, mappa vagy állomány attribútuma. Az ilyen objektumokat csak olvasni lehet, módosítani, átnevezni, törölni csak az attribútum törlése után lehet őket.

Recycle Bin: A Windows NT törölt objektumainak átmeneti tárolóhelye (mappa) a merevlemezen. Ha meggondolnánk magunkat, akkor a törlésre jelölt objektumokat innen még visszavehetjük.

rekord: Fizikailag a háttértárolóról az egyszerre (egy utasítással) beolvasható tárolási egység. Logikailag egy, az adatbázisban tárolt objektum (személy, dolog, jelenség) összes, eltárolt jellemzője. Ebből adódóan a kétféle rekordméretnek nem kell feltétlenül megegyeznie.

rendszerlemez: Olyan háttértároló (cserélhető merev- vagy hajlékonylemez), amelyen számítógépbe tölthető módon szerepelnek a rendszerprogramok. A Windows NT esetében – a nagy tárolóhelyigény miatt – az ilyen lemez ritka, mint a fehér holló.

rendszerprogram: A számítógép működéséhez szükséges program (általában az *operációs rendszer* bekapcsolás után állandóan tárban maradó – rezidens – része).

reset: Az a nyomógomb a számítógépen, amelynek megnyomása a memória törlését és a rendszerprogramok ismételt betöltését eredményezi.

Restore button: Az ablakok jobb felső sarkában a másodok helyen álló ikon, amelyre kattintva az ablak korábbi méretét állítjuk be. Csak a maximális méretű ablakokban alkalmazható (a nem ilyen méretű ablakokban) ez az ikon nem érhető el.

Return: Egyes gépeken az Enter billentyűnek megfelelő billentyű.

rezidens program: A betöltés után a számítógép kikapcsolásáig a memóriában maradó program.

ROM (Read Only Memory): Csak olvasható memória.

save: Az alkalmazásokban megtalálható funkció, amellyel eltárolhatjuk a módosított információt.

scanner: Lapolvasó periféria, amely képek számítógépbe olvasására szolgál. A beolvasás után a képet fel lehet dolgozni rajzprogrammal vagy optikai karakterfelismerő (OCR) programmal. Ilyen program a Recognita. Az efféle programok beolvassák a képet és szöveget állítanak belőle elő (ha az felismerhető karaktereket tartalmaz).

scroll arrow: A gördítősáv végein található nyíl ábrájú ikon. Rákattintva a megfelelő irányba mozdítjuk el az ablak tartalmát.

scroll bar: Az ablaktartalom mozgatására szolgáló és a kurzor relatív helyzetét mutató gördítősáv. A csúszka elé és mögé kattintva mozgathatjuk az ablaktartalmat.

scroll box: Az ablaktartalom mozgatására szolgáló csúszka a gördítősávon. A bal egérgomb lenyomásával fogjuk meg és húzzuk a kívánt helyre.

server: A hálózatot irányító, kiszolgáló központi számítógép.

setup: A gép vagy a program alapértelmezésű jellemzőinek beállítása.

shared resources: Fizikai eszköz (hardver), szoftver vagy információ, vagyis erőforrás, amelyet másokkal megoszthatunk.

Shift: Az írógépéhez hasonló kis- és nagybetű közti váltást biztosító billentyű.

shortcut: Dokumentumot, mappát, alkalmazást jelölő parancsikon, amelyre kétszer kattintva megnyitjuk az adott objektumot.

shortcut menu: Az egér jobb gombjával kattintva megjeleníthető az egérkurzor helyétől függő tartalmú (helyi) menü.

software (*szoftver*): Lásd a *program* leírását.

soros kimenet: Egér, nyomtató, rajzgép, scanner, modem illesztésére szolgáló, 9 vagy 25 pólusú csatlakozóval ellátott egység.

source: Az eredeti dokumentum vagy program, amit például másolni szeretnénk.

Start button: Alapértelmezetten a tálca (*taskbar*) bal oldalán található nyomógomb, amely a programok indításához szükséges összes parancsot tartalmazó **Start** menüt jeleníti meg.

Start menu: A **Start** nyomógombra kattintással megjeleníthető menü.

status bar: Az alkalmazásablakok alsó sorában látható információs és állapotjelző sor. Szokásos, hogy a kiválasztott menüpont egy mondatos leírását segítségképpen itt jelenítik meg.

struktúra: Adatbázisnál a mezők neve, típusa, hossza, könyvtáraknál a könyvtárak hierarchikus rendszere.

system administrator: Rendszergazda, akinek a feladatai közé tartozik a hálózat szoftveres karbantartása, a felhasználók felvétele a hálózatot alkalmazók listájára és számukra a megfelelő jogok biztosítása.

számítógép: Előre elkészített programok utasításainak végrehajtására alkalmas adatfeldolgozó eszköz.

számítógép-hálózat: A számítógépek együttműködésének biztosítására kialakított fizikai

hálózat (kapcsolat), amely egyenrangú vagy hierarchián alapul. Számos speciális hardver- és szoftverelem szükséges a működtetéséhez.

személyi számítógép: Általában egyetlen felhasználó számára készített, olcsó számítógép.

szoftver (*software*): Lásd a *program* leírását.

szöveges állomány (szövegfile): Olvasható és vezérlő karakterekből álló fájl, amelyet minden sor végén egyforma karakter zár le. A sorok általában eltérő hosszúak.

szövegszerkesztés: A szövegek bevitelére, formázására és eltárolására szolgáló műveletek együttes, összefoglaló neve.

szövegszerkesztő: A szövegek bevitelére, formázására és eltárolására szolgáló program.

Tab: Billentyű, amely a szövegszerkesztőkben a tabulátorkarakter beszúrására szolgál. Ez a karakter általában megváltoztatható mértékkel jobbra mozdítja a kurzort. A Windows alatt e billentyű lenyomása a párbeszédpaneleken belül a következő (a Shift billentyűvel együtt az előző) mezőre ugrást eredményezi.

taskbar (tálca): A Windows NT munkaasztalának valamelyik szélén, általában az alján található sáv, amely a **Start** nyomógombot, a futó alkalmazások nyomógombjait, a rendszerórát stb. tartalmazza. Helye, megjelenése megváltoztatható.

táblázatkezelő: A táblázatba szervezett adatok rögzítésére, feldolgozására, tárolására szolgáló programrendszer (legismertebb képviselői: Excel, Quattro, Lotus 1-2-3).

tálca: A tálca egy olyan sáv az asztalon (általában az asztal alján, de elhelyezhető az asztal másik szélén is), amelyben a Start gomb, valamint a futó programokat jelképező gombok, a billentyűzet-kiosztás és a nyomtató-(fax) használat jelzője, valamint az óra találhatók.

távadatátvitel: Számítógépek között (kommunikációs csatornákon keresztül) az adatok feldolgozása, továbbítása érdekében létrehozott kapcsolat alkalmazása.

távoli adatbázis: A feldolgozó vagy lekérdező számítógéptől távoli gép adatbázisa, amely adatátviteli vonalakon keresztül érhető el.

thermál printer (hőnyomtató): Működése a mátrix eljárás szerint történik. Előnye, hogy halk, hátránya viszont, hogy speciális papírra van szükség és nem készíthető másolat.

tintasugaras nyomtató: Olyan mátrixnyomtató, amely a nyomtatófejből kilövellt tintacseppekkel ír a papírra.

title bar: Az ablak legfelső sorában található vízszintes sáv, amely az ablakban futó alkalmazás, illetve a szerkesztett dokumentum nevét tartalmazza (címsor).

toolbar: A Windows alapú programok funkció szerint csoportosított ikonjait tartalmazó eszköztár.

tűs nyomtató: Olyan mátrixnyomtató, amely a nyomtatófejben lévő tűk festékszalagra mért ütéseivel ír a papírra. Egy nyomtatási menetben is többpéldányos nyomtatásra alkalmas.

vágókönyv oldal: A helyi vágókönyvbe kivágott vagy másolt információ. A vágókönyvoldalakat számítógép-hálózaton keresztül megoszthatjuk másokkal, illetve használhatunk mások által megosztott vágókönyvoldalakat is.

vágólap: A dokumentumokból, munkaasztalról, alkalmazásokból (például az Intézőből vagy a CorelDRAW munkaterületéről) kivá-

gott vagy másolt információ átmenetileg létező tárolóhelye. Arra szolgál, hogy segítségével információt mozgassunk a mappák és a dokumentumok (például szöveg- vagy képállományok) között. A vágólap mindig elérhető a Windowsban. Ezt használják az alkalmazások kivágás, másolás vagy beillesztés műveletei. A vágólapra helyezett információ mindaddig megmarad, amíg más információt nem másolunk rá, vagy amíg ki nem lépünk a Windowsból. (Lásd még a *helyi vágókönyv* bejegyzést is).

verziószám: A program kibocsátási korára, minőségére jellemző szám. Minden programváltozat növekvő számot kap. A nagy változásokat az egész számok, a kisebbeket a törtszámok (tizedesek) jelölik.

vezérlő karakter: A 0-32 közötti ASCII karakterek, amelyek a nyomtatás módját befolyásolják és nem nyomtatható karaktereket jelölnek.

VGA (Video Graphic Array): Legalább 640*480 képpont felbontású grafikus monitor.

winchester: Lásd a *merevlemez* leírását.

window: Négyszögletes, szegélyezett elem a Windows NT képernyőjén, minden program és dokumentum külön ablakba kerül Egyidejűleg több ablakot is megjeleníthetünk.

Windows NT Explorer: A **Start/ Programok** menüben található állomány, lemez és mappakezelő program. Segítségével kialakíthatunk hálózati kapcsolatokat, megoszthatjuk mappáinkat. A magyar nyelvű változatban **Intéző** a neve.

Wordpad: A Windows NT kellékei között megtalálható szövegszerkesztő program.

IRODALOM

1. *Bartha Gábor:* Nagy Corel könyv I-II.
   LSI Oktatóközpont, Budapest, 1995.
2. *Kolossa Tamás – Szilágyi Tamás: Színes nyomda az íróasztalon*
   Budapest, 1996.
3. *Pétery Kristóf:* CorelDRAW 4.0.
   REÁL, Budapest, 1994.
4. *Pétery Kristóf:* Word 6.0 a Windows alatt, magyar nyelvű változat.
   REÁL, Budapest, 1994.
5. *Pétery Kristóf:* Word 7.0 for Windows95.
   AULA, Budapest, 1995.
6. *Pétery Kristóf:* Word 7.0 a Windows95 alatt.
   LSI Oktatóközpont, Budapest, 1996.
7. *Pétery Kristóf:* Word 97
   LSI Oktatóközpont, Budapest, 1997.
8. *Pétery Kristóf:* CorelDRAW 6.0
   LSI Oktatóközpont, Budapest, 1997.
9. *Mercator:* CorelDRAW 7.0
   KOSSUTH Könyvkiadó, Budapest, 1998.
10. *Pétery Kristóf:* Digitális fényképezőgépek
    LSI Oktatóközpont, Budapest, 1999.
11. *Pétery Kristóf:* Microsoft Publisher2000
    LSI Oktatóközpont, Budapest, 1999.
12. *Pétery Kristóf:* Photoshop 6.0
    LSI Oktatóközpont, Budapest, 2001.

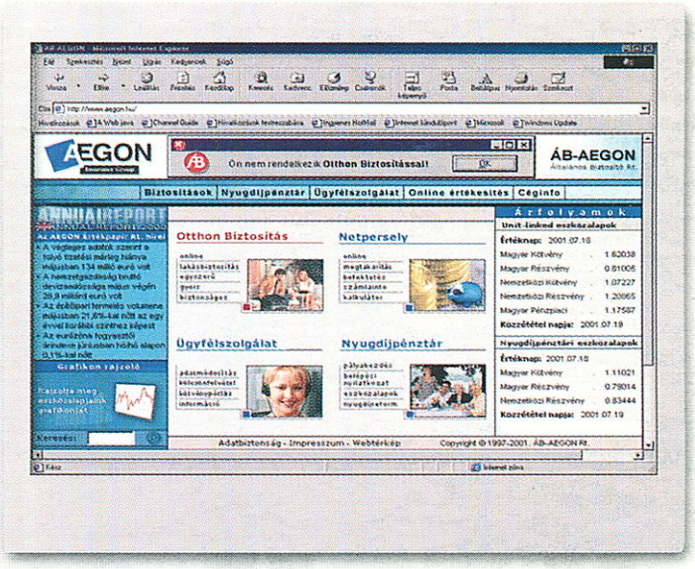
AEGON
Insurance Group

Megoldás az Interneten: www.aegon.hu

Az ÁB-AEGON Általános Biztosító Rt. biztosítási és befektetési igényeire élet-, nyugdíj-, és vagyonbiztosítások széles skálájával kínál megoldást már az Interneten is.

Online értékesítés

Otthon Biztosítás
Netpersely



Online ügyfélszolgálat

kárbejelentés
zöldkártya igénylés
változás bejelentés
információkérés

Nyugdíjpénztár

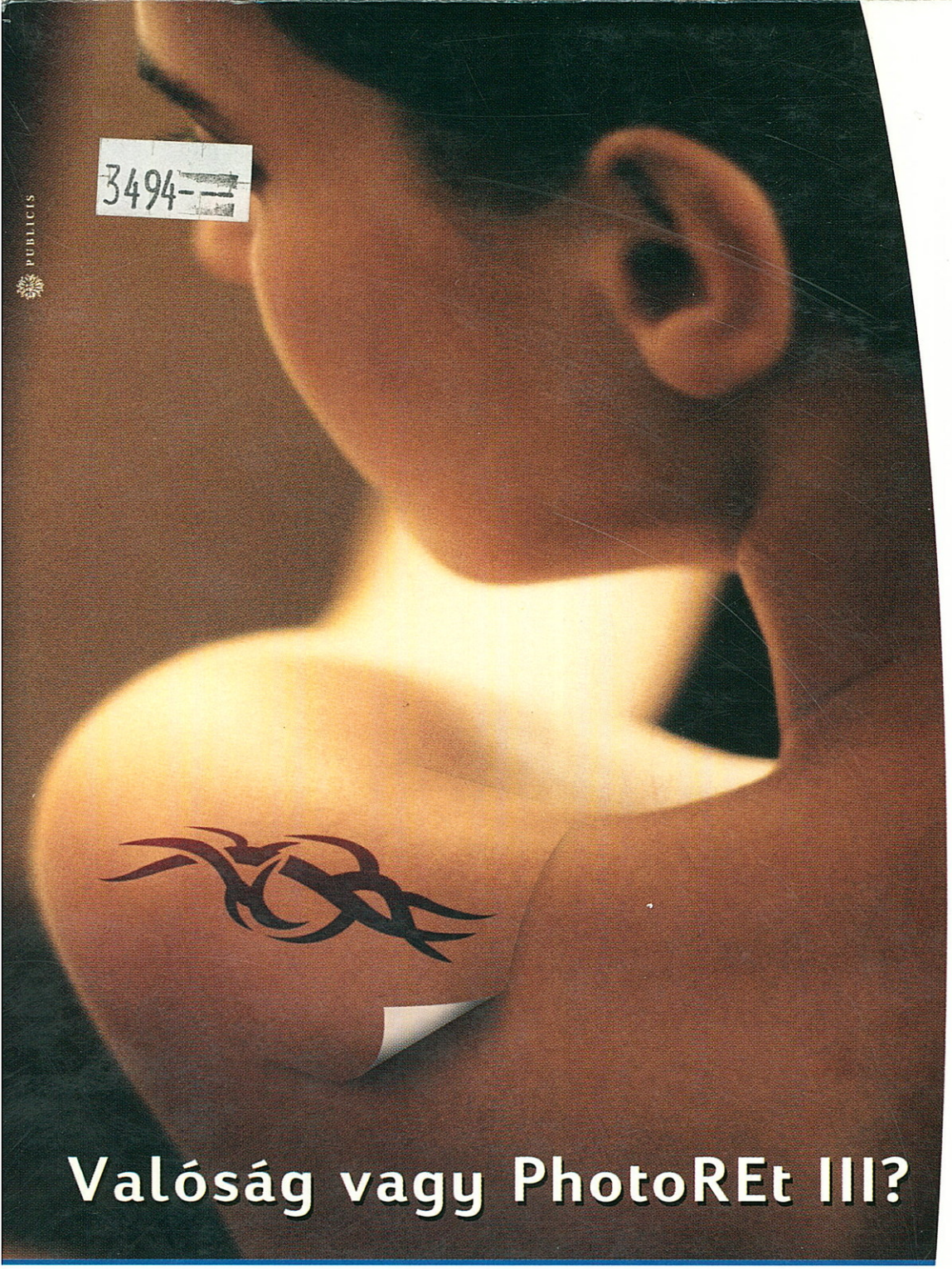
belépési nyilatkozat
változás bejelentés
adóigazolás igénylés
információkérés

Az ÁB-AEGON Általános Biztosító Rt.
Az AEGON csoport tagja.

ISBN 963577318-8
9 789635 773183

3494--

PUBLICIS



Valóság vagy PhotoREt III?

Kellenek ezek a pillanatok. Amikor végre szabadon engedi a vágyait. Amikor csak az érzékeire hagyatkozik. De hiába, mert az érzékei cserbenhagyják. "Ez most valóság vagy PhotoREt III?" A PhotoREt III nyomtatási technológia világszerte egyet jelent a magas minőségű fotónyomtatással. A világ 5 földrészén elvégzett szubjektív teszteken a megkérdezettek többsége a PhotoREt III képét jobb minőségűnek találta az analóg fotóhoz képest. A HP technológiája hihetetlenül valósághű fényképekkel, gazdagabb és élénkebb színekkel teszi próbára az Ön érzékeit. Hagyja, hogy magával ragadja az élmény!

Hewlett-Packard nyomtatók. Ahol a papír életre kel.

További információkért látogasson el weblapunkra:

http://www.hp.hu/nyomtatasitechnologiak vagy hívja a **HP Vevőszolgálatot: 382-1111**

hp deskjet 959C

hp deskjet 980C

hp deskjet 990Cxi

hp deskjet 1220C + 1220ps

hp business inkjet 2200 sorozat

hp invent

HP PhotoREt III

USB UNIVERSAL SERIAL BUS

Mac

A NEM hivatalos forrásból származó festékpatronok tönkretehetik a nyomtatóját.
Keresse a HP hologramos eredetigazolást!